Standard AMSTRAD

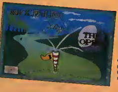
AMSTAR

La revue des jeunes

N° 2

Mensuel - Numéro 2 - Octobre 1986





MARACAÏBO ET BACTRON : LES LOGICIELS DU MOIS





CHICHE QU'ON VOUS APPREND L'INFORMATIQUE !

LES JEUX DE RÉFLEXION





DÉLIRANT : MEMORY FOOL







M2817-2-8.50FF

Loriciels fait



MARACAÏBO

Au cours d'une mission sous-marine, ton partenaire 009 se laisse piéger alors qu'il inspecte une grotte : une grille se referme sur lui, le retenant prisonnier. Un seul moyen pour le sauver, retrouver la clé qui ouvre la grille avant que 009 ne succombe au manque d'oxygène. Mais les puissances ennemies te harcèlent. Mines de fonds, attaques de plongeurs, le danger ne te quitte pas. Sache éviter les requins et les algues empoisonnées, mais n'oublie pas 009... Sa réserve d'oxygène s'épuise rapidement ! Une Aventure Arcade pleine de suspens...

BACTRON

Bactron, c'est le premier soft antibiotique, le héros du corps humain, que tu guideras dans les dédales de ton corps pour éliminer les virus qui te rongent. Bactron combattra pour te sauver... La lutte sera sans merci ! Mais n'oublie jamais que tu joues avec ta vie... Garde courage ! Si Bactron peut te sauver, il peut aussi te perdre, car tu ne pourras plus t'en passer... une drogue en somme !

BILLY LA BANLIEUE

Connais-tu Billy, le rocker pas craignos qui hante la zone en quête d'aventure ! Le monde de Billy, c'est Nini Jolie, une minette "canon" mais très nerveuse. C'est aussi Bob, le "Dieu du Sax", et Punky le baroudeur... un dur ! Mais Billy, ce qu'il préfère, c'est les jeux vidéo (il y claque toutes ses "thunes"). C'est un pote, Billy, mais parfois, y fait pas gaffe, et quand les "Keufs" rôdent, y'a danger... Mais comme dit Billy : "Les Képis, y m'font pas peur" Il a du cran, ce mec, alors le provoque pas, sinon ça saigne... Parole de Billy !

O[illegible] N 2

SOMMAIRE

Actualité ... 6
Bavard comme un AMSTRAD ... 10
Les logiciels du mois ... 12
Banc d'essai logiciels ... 16
Chiche ? ... 25
Le hit des lecteurs ... 32
La chasse aux canards - Cortex ... 33
Bof ! des Bretons ! ... 38
Devenir auteur ... 42
Spécial neurones ... 46

AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE
Denis BONOMO
Banc d'essai
Yanick BOURREE
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Photocomposition - Dessins
FIDELTEX
Impression
LA HAYE MUREAUX
Photogravure Noir et Blanc
SORACOM
Photogravure Couleur
BRETAGNE PHOTOGRAVURE
Maquette
FBG PUBLICITE RENNES
Service Ressort
Vente au numéro
Gérard PELLAN
Secrétariat - Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99 52 98 11 +
Télex : SORMHZ 741 042 F
Télécopieur : 99 57 90 37
CCP RENNES 794 17V

Distribution NMPP
Dépôt légal - N° 22 678
Code APE 5120

Régie Publicitaire
IZARD CREATION
15, rue St Melaine
35000 RENNES
Tél. 99 38 95 33
Chef de publicité
P. SIONNEAU
Assistante
Fabienne JAVELAUD



Yanick BOURREE, le roi du test des logiciels.

EDITORIAL

SUPER !

Vous êtes très nombreux à nous avoir écrit, de 10 à 18 ans en moyenne. Super, non ?
Dans le numéro 1, on avait oublié de vous signaler la présence de Yanick ! C'est lui qui fait les bancs d'essais et les textes.
Malheureusement, il retourne sur les bancs de l'école fin septembre. Alors, il nous faut trouver un autre rédacteur, jeune bien sûr.
Et comme nous l'écrit un lecteur "on est entre jeunes". Alors salut !

La Rédaction

Exigez la notice en français.

Electric Dreams

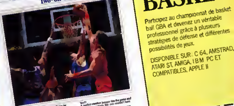
L'ÉVÉNEMENT 86

XARQ

A bord de votre vaisseau Nik-Nik, pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'excellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

DISPONIBLE SUR AMSTRAD





BASKET-BALL

Participez au championnat de basket ball GBA et devenez un véritable professionnel grâce à plusieurs stratégies de défense et différentes possibilités de jeux.

DISPONIBLE SUR : C 64, AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, IBM PC ET COMPATIBLES, APPLE II

Pour informations, contacter ACTIVISION FRANCE, 9, av Matignon, 75008 PARIS Tél 42 99 17 85

Bon pour un catalogue ACTIVISION.

Nom

Adresse

Ville

Code Postal

Type d'ordinateur

A retourner à ACTIVISION

Micropool va importer, pour l'automne, trois superbes logiciels, édités par Melbourne et Martech. Tout d'abord, la suite de "The Way of the Exploding Fist", la légende continue ! Les infos que nous possédons pour l'instant sont maigres : il semble cependant que la simulation sera renforcée par une aventure, il y a en outre près de cent écrans à explorer. Face à la violence aveugle, vous pourrez préférer la grâce et la technique : on pense à vous et UCHI MATA devrait vous ravir. Les adeptes du judo vont trouver là une simulation en 3D écrite avec l'aide de judokas expérimentés. Mais si le Japon vous rebute, vous pouvez toujours vous rabattre sur Tarzan, le roi de la jungle. Si vous aimez le danger et les Jane sexies, vous allez être servis. Une phrase s'impose dans cet univers très british : wait and see !



LES SERVICES DU KANGOUROU

Si vous possédez un micro, vous avez sans doute remarqué que cela prend la poussière, ces bêtes là. Heureusement, KANGOUROU Service protège votre précieux investissement. Housses de protection, sacs de transport, pochettes, disquettes 3 pouces, il existe toute une gamme d'accessoires qui, croyez-moi, sont parfaitement adaptés à l'AMSTRAD. Les coloris sont bien choisis et la qualité du tissu ferait pâlir de jalousie Benetton. Alors, ne vous laissez plus gagner par la poussière, et c'est tant mieux, car ne je ferai pas cela tous les jours ! Au fait, Kangourou Service se trouve au 15, rue d'Essey, BP 19, 54130 SAINT-MAX, tél. 83.21.25.33.

LUTTE CONTRE LE PIRATAGE

Les Anglais ont trouvé la solution pour éviter le piratage : ils proposent des logiciels à moins de 20 balles, et pas nuls avec ça ! En France, on n'a pas encore acquis cette mentalité et l'on préfère se lamenter sur les méventes occasionnées par ce fléau. Peut-être qu'en suivant l'exemple de nos voisins, au moins pour les jeux...

LES PETITES BOI-BOITES...

Si, comme moi, vous utilisez des disquettes, vous avez sûrement remarqué le prix exhorbitant d'une petite boîte pour les ranger. Je ne vous parle pas du look souvent douteux. Fini, tout cela ! Pensez désormais aux boîtes POSSO, Média Box. Je n'ai pas l'habitude de faire de la publicité gratuite, bien que je sois totalement corruptible, mais cette société mérite à être connue. Pratiques, jolies, pas chères (moins de 100 F), que demande le peuple. Et, en plus, ils font même des modèles pour les cassettes. La conception est originale et permet de jumeler différents éléments entre eux. Et, en plus, cela se trouve même dans les grandes surfaces. POSSO SA, PB 304, 75624 PARIS CEDEX 13, France.

CASSETTES PLUS CHERES

Ah, les vaches ! On va payer nos cassettes plus cher sous prétexte de reverser une part à la SACEM. Déjà qu'elles étaient taxées à 33 %, comme des produits de luxe. On dit que les durées inférieures à C20 ne seraient pas surtaxées. A suivre ! En tous cas, il va falloir gérer l'utilisation de nos cassettes d'un peu plus près. La taxe est de 1,50 F/heure pour une cassette audio.

NOUVEAUTES

Après Grand Prix 500, MICROIDS annonce "RODEO" pour vivre le Far West : tir au colt, courses endiablées, dressage de chevaux et taureaux.
On vous en parlera dès qu'on l'aura vu !

MAIS AUSSI. . .

TEMPLIERS
NEXT
LE PACTE
LE SECRET DU TOMBEAU
M. G. T.
Parution OCTOBRE/NOVEMBRE
LORICIELS vous a préparé une rentrée fracassante, à faire frémir toutes vos bécanes !!!

TOP SECRET

Une aventure policière qui vous conduira dans les lieux les plus imprévus : bar ou square, cimetière ou aéroport.
Musique, graphismes, synthèse vocale. Tout est là pour vous faire vivre une aventure exitante et captivante.
Voilà une nouvelle qui va ravir tous ceux qui ont aimé ORPHÉE, c'est en effet les mêmes auteurs qui ont écrit ORPHEE et TOP SECRET.

M.G.T.

Logiciel d'aventure arcade, mettant en scène le MaGnetic Tank, vaisseau sur coussin magnétique, et qui a le comportement d'un aéroglisseur.
M.G.T., logiciel en 3D, où vous pilotez le vaisseau dans une mégabase truffée d'embûches.


SPECIAL AMSTRAD
INCROYABLE !
THEY SOLD A MILLION N°3 NF C/D
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT
115/145 F
AMSTRAD-GOLD HITS NF C/D
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8
99/145 F
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)
99/140 F
THEY SOLD A MILLION N°1 NF C/D
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY
90/145 F
AMSTRAD CASSETTES
NOUVEAUTES !
AFFAIRE SYDNEY NF 145 F
BALL BLAZER NF 95 F
CRYSTAL CASTLE NF 95 F
CYBERRUN NF 95 F
DAN DARE NF 95 F
DRAGONS LAIR NF 89 F
DOSSIER BOERHAAVE NF 145 F
1942 NF 89 F
FORBIDDEN PLANET 79 F
GALVAN NF 85 F
HERITAGE II NF 145 F
HIGHLANDER NF 85 F
HUMAN TORCH NF 95 F
INFILTRATOR NF 95 F
JEUX SANS FRONTIERES NF 89 F
KNIGHT RIDER NF 85 F
KONAMI'S GOLF NF 89 F
LEADERBOARD (GOLF) NF 89 F
MAG MAX NF 89 F
MIAMI VICE NF 85 F
MONOPOLY FR 175 F
PAPER BOY NF 89 F
PSI15 TRADING CPY NF 95 F
QUESTPROBE NF 95 F
REBEL PLANET NF 89 F
REVOLUTION NF 89 F
ROBBOT NF 119 F
SCALEXTRIC NF 119 F
SILENT SERVICE NF 89 F
STREET HAWK NF 85 F
SUPERBOWL 85 F
TEMPLE OF TERROR NF 95 F
THE GOONIES NF 99 F
THE GREAT ESCAPE NF 89 F
THE RETURN of the FIST NF 95 F
TOBROUCK NF 119 F
UCHI MATA JUDO NF 89 F
YE AR KUNG FU II NF 89 F
"SOLDES 35 F"
ALIEN 8 NF
KNIGHT LORE NF
BOUTY BOB NF
NIGHT SHADE NF
BRUCE LEE NF
RAID NF
HIT PARADE
3D GRAND PRIX NF 89 F
BAT MAN NF 85 F
BIGGLES NF 95 F
BOMB JACK NF 89 F
CAULDRON NF 79 F
CAULDRON 2 NF 39 F
COMMANDO NF 85 F
CONTAMINATION NF 110 F
CRAFTON ET XUNK NF 110 F
DESERT FOX NF 89 F
EDEN BLUES NF 110 F
GHOST N GOBBELINS NF 85 F
GREEN BERET NF 85 F
GUNFRIGHT NF 89 F
HYPERSPORTS NF 89 F
IMPOSSIBLE MISSION NF 89 F
INTERNATE KARATE 95 F
JACK THE NIPPER NF 85 F
KNIGHT GAMES NF 85 F
KUNG FU MASTER NF 89 F
MOVIE NF 89 F
NEXUS NF 95 F
PING PONG NF 39 F
RAMBO NF 39 F
SCRABBLE FR NF 175 F
STRIKE FORCE HARRIER NF 95 F
THE DAMBUSTERS NF 99 F
THE WAY OF THE TIGER NF 95 F
TOMAHAWK NF 95 F
V II NF 89 F
WINTER GAMES NF 95 F
WORLD CUP 86 NF 95 F
ZORRO NF 95 F
AIRWOLF 99 F
BACK TO THE FUTURE 95 F
BATAILLE d'Angleterre NF 110 F
BATAILLE pour Midway NF 110 F
BOUNDER NF 85 F
COLOSSUS CHESS 4 119 F
COMPUTER 10 HITS VOL1 95 F
EVE SPY 35 F
FAIRLIGHT 95 F
FIGHTER PILOT NF 89 F
FIGHTING WARRIOR NF 85 F
FRANCK BRUNO BOXING NF 95 F
FRIDAY THE 13TH 89 F
GESTE D'ARTILLAC NF 245 F
HACKER NF 95 F
HEAVY ON THE MAGIC 95 F
HIGHWAY ENCOUNTER 99 F
HOLD UP NF 105 F
JUMPJET 105 F
L'HERITAGE NF 169 F
LORD OF THE RING 165 F
MACADAM BUMPER NF 120 F
MANDRAGORE NF 195 F
MASTER OF THE LAMPS NF 95 F
MINDSHADOW 85 F
MISSION DELTA NF 105 F
MISSION ELEVATOR NF 109 F
MONTY ON THE RUN NF 89 F
OMEGA planète invisible NF 249 F
PACIFIC NF 110 F
RALLY II NF 95 F
RED HAWK NF 89 F
RESCUE ON FRACTALUS NF 95 F
ROCK'N WRESTLE NF 85 F
ROCKY HORROR SHOW 89 F
SABOTEUR 89 F
SKYFOX NF 95 F
SORCERY NF 89 F
SPINDIZZY NF 95 F
SPITFIRE 40 90 F
SPY VS SPY NF 90 F
SPY TREK 35 F
STARQUAKE 75 F
TANK COMMANDER NF 95 F
TAU CETI 89 F
THEATRE EUROPE NF 110 F
THE WAY OF EXPL FIST NF 85 F
TITANIC NF 95 F
TLL 90 F
MICROMANIA
BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
AMSTRAD DISQUETTES
SUPER PROMOTION
5 DISQUETTES VIERGES 99 F
NOUVEAUTES !
AFFAIRE SYDNEY NF 195 F
CRYSTAL CASTLE NF 145 F
DESERT FOX 139 F
DRAGONS LAIR NF 139 F
1942 NF 139 F
GALVAN NF 139 F
HARRY ET HARRY NF 169 F
HIGHLANDER NF 139 F
HUMAN TORCH NF 139 F
INFILTRATOR NF 139 F
JEUX SANS FRONTIERES NF 139 F
KNIGHT RIDER NF 135 F
KONAMI'S GOLF NF 135 F
LEADER BOARD NF 139 F
MAG MAX NF 139 F
MIAMI VICE NF 139 F
MONOPOLY FR NF 245 F
PAPER BOY NF 135 F
REBEL PLANET NF 135 F
REVOLUTION NF 139 F
ROBBOT NF 189 F
SCRAM NF 165 F
SILENT SERVICE NF 139 F
STREET HAWK NF 135 F
TEMPLE OF TERROR NF 135 F
THE DAMBUSTERS NF 145 F
THE GOONIES NF 145 F
THE GREAT ESCAPE NF 145 F
THE RETURN of the FIST NF 145 F
TOBROUCK NF 189 F
YE AR KUNG FU II NF 139 F
HIT PARADE
3D GRAND PRIX 140 F
BAT MAN NF 130 F
BATAILLE d'Angleterre NF 195
BATAILLE pour Midway NF 195 F
BIGGLES NF 139 F
BOMB JACK NF 139 F
BOUNDER NF 125 F
CAULDRON NF 125 F
CAULDRON 2 NF 130 F
COMMANDO NF 139 F
CONTAMINATION NF 190 F
CRAFTON ET XUNK NF 190 F
EDEN BLUES NF 190 F
GHOST N GOBBELINS NF 139 F
GREEN BERET NF 135 F
HYPERSPORTS NF 125 F
JACK THE NIPPER NF 119 F
5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité.
HIT PARADE
KNIGHT GAMES NF 135 F
KUNG FU MASTER NF 135 F
MOVIE NF 139 F
MULTIPLAN NF 498 F
NEXUS NF 145 F
PACIFIC NF 139 F
PING PONG NF 129 F
SCRABBLE FR NF 220 F
SORCERY NF 129 F
STRIKE FORCE HARRIER NF 179 F
THE WAY OF THE TIGER NF 120 F
THEATRE EUROPE NF 185 F
V II NF 139 F
WINTER GAMES NF 145 F
WORLD CUP 86 Foot NF 145 F
YE AR KUNG FU NF 119 F
ZOMBI NF 165 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF 195 F
AIRWOLF 125 F
ALIEN HIGHWAYS 139 F
BACK TO THE FUTURE 145 F
COLOSSUS CHESS 4 169 F
D BASE II NF 650 F
EXPL fist + FIGHT Warrior NF 185 F
FAIRLIGHT 145 F
FIGHTER PILOT NF 129 F
FRANK BRUNO BOXING NF 145 F
GESTE D'ARTILLAC NF 295 F
HARRIER ATTACK 125 F
HIGHWAY ENCOUNTER 139 F
JUMPJET NF 155 F
L'HERITAGE NF 189 F
MAC GUIGUAN BOXING NF 145 F
MACADAM BUMPER NF 175 F
MINDSHADOW NF 125 F
MISSION DELTA NF 175 F
MISSION ELEVATOR NF 159 F
MONTY ON THE RUN NF 125 F
MULTIPLAN NF 498 F
OMEGA planète invisible NF 249 F
RED ARROWS NF 135 F
RESCUE ON FRACTALUS NF 145 F
SKYFOX NF 145 F
SPINDIZZY NF 145 F
SUBTERRANEAN STRIKER 125 F
TANK COMMANDER NF 135 F
TAU CETI 145 F
TLL NF 139 F
TOMAHAWK NF 145 F
WHO DARES WIN II 145 F
ZORRO NF 145 F
NOUVEAU: MICROMANIA A PARIS !
• Printemps Hausmann
• Hachette St Michel, 29, bd. St Michel
Démonstration des jeux sur écran vidéo
N.B. Le programme proposé dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre les notices d'instructions sont en anglais, NF* à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible
Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12
* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF
TITRES
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage
+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐
Total à payer =
F
NOM
ADRESSE
TEL
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue
CB
Date d'expiration __/__
Signature
Règlement je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR

LE COIN BIDOUILLE

Cette rubrique est réservée aux bidouilleurs de tous bords. Comment améliorer un score ? sauvegarder une partie en cours, etc. ? Autant de trucs et astuces que vous êtes les seuls à pouvoir découvrir. Nous attendons vos envois avec impatience ! Les meilleurs seront naturellement récompensés.



Nous venons de recevoir de superbes réalisations : elles seront présentées dans le prochain numéro d'AMSTAR.



FER ET FLAMME de UBI SOFT

Un jeu de rôle se déroulant dans près de 40 000 lieux différents avec des graphismes époustouflants et le système d'icônes de ZOMBI. Il occupe quand même deux disquettes !



GRAPHIC CITY de UBI SOFT

Un utilitaire de création et d'animation de sprites, avec la possibilité d'insérer ces derniers dans vos propres programmes. La démo est convaincante !

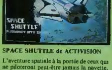
DAN DARE de VIRGIN GAMES

Le héros des bandes dessinées arrive à l'écran dans un superbe jeu d'arcade. Vous voilà transformé en super héros !



NEXOR de DESIGN DESIGN

Jeu d'arcade-aventure qui fera de vous le seul héros capable de sauver la Terre. La guerre galactique opposant les Terriens à Andromèda a mal tourné .. Le dernier des Terriens dont construire l'arme secrète qui détruira la forteresse d'Orion, sauvant ainsi la Terre.



SPACE SHUTTLE de ACTIVISION

L'aventure spatiale à la portée de ceux qui ne piloteront peut-être jamais la navette. Simulateur de vol très technique mais fort réussi.

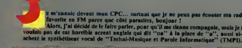
Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

— ACTIVISION
75008 Paris - Tél. (1) 42.99.17.85
— COBRA SOFT
71104 Châlon-sur-Saône - Tél. 85.41.63.00
— LORICIELS
92500 Rueil Malmaison - Tél. (1) 47.52.18.18
— MICROPOOL
93506 Pantin cédex - Tél. 48.91.00.44
— UBI SOFT
94000 Créteil cédex - Tél. (1) 43.39.23.21
— US GOLD, IMAGINE, MICROMANIA
MICROPROSE, OCEAN
06740 Chateauneuf de Grasse - Tél. 93.42.57.12
— GUILLEMOT INTERNATIONAL
56200 La Gacilly - Tél. 99.08.90.88
— INNELEC
93506 Pantin cédex - Tél. (1) 48.91.00 44
— D3M
92200 Neuilly/Seine - Tél. (1) 47.47.16.00
— CAORE
69100 Villeurbanne - Tél. 78.03.21.29
— ORDIVIDUEL
94300 Vincennes - Tél. (1) 43.28.22.06
— COCONUT
75011 Paris - Tél. (1) 43.55.63 00
— TECHNI-MUSIQUE et PAROLE INFORMATIQUE
63000 Clermont-Ferrand - Tél. 73.26.21.04

AMST 10·86



BAVARD COMME UN AMSTRAD



Je m'ennuie devant mon CPC... surtout que je ne peux pas écouter ma radio favorite en FM parce que côté parasites, bonjour !
Alors, j'ai décidé de le faire parler, pour qu'il me tienne compagnie, mais je ne voulais pas de cet horrible accent anglais qui dit "on" à la place de "a", aussi ai-je acheté le synthétiseur vocal de "Techni-Musique et Parole Informatique" (TMPI).



Denis BONOMO

L'un des principaux attraits de ce synthétiseur vocal est justement lié au fait qu'il s'exprime en bon français Equipé d'un circuit intégré MEA 8000, il bat, à plates coutures, le synthe vocal d'AMSTRAD utilisant un composant plus ancien.
La synthèse vocale, c'est bien, mais les logiciels d'accompagnement, c'est encore mieux. Voilà l'autre raison pour laquelle j'ai choisi ce synthé... TMPI s'est spécialisé dans le domaine, et mon CPC est devenu une véritable pie !
Il n'est pourtant pas bien gros, ce synthé... Il se présente sous la forme d'une petite boîte grise, se connectant sur le bus extension de l'AMSTRAD. Une sortie jack sera à relier, au moyen d'un câble blindé, à la prise "son" de l'AMSTRAD ou mieux, à un amplificateur extérieur. Moi, j'ai choisi une de ces petites enceintes, contenant un ampli, que j'utilise aussi pour mon Walkman ("baladeur" si vous préférez, puisqu'il faut parler français .).
Côté utilisation, il n'est pas difficile à programmer, surtout si l'on utilise un des logiciels spécialisés, VOCA 100. Allez, sois sympa. ., dis-nous "bonjour" ! Pour ce faire, il suffit de programmer, directement en Basic, une ligne ISAY B ON J OU R. Le programme définissant l'instruction SAY devra bien sûr avoir été chargé avec celui qui exploite le synthé vocal.
Mieux encore, TMPI commercialise toute une bibliothèque de mots, obtenus grâce à une voix réelle numérisée. Deux séries de 300 mots courants, vendus sur disquette ou sur un catalogue (sous forme de séries d'octets). Pour aller encore plus loin, il existe un logiciel (VOCAGRAPHIQUE) de visualisation graphique des paramètres vocaux. En somme, tout ce qu'il faut pour créer de nouveaux mots.
Pour mon petit frère, j'ai acheté VOCACHIFFRES et VDCALPHABET Il se marre en entendant la voix robotisée de la machine, mais il apprend bien ! TMPI sait aussi faire parler le clavier : l'appui sur chaque touche est énoncé "en clair" Programmer à l'oreille, c'est possible...
Bon, j'écris, j'écris mais l'heure tourne... L'horloge interne de mon AMSTRAD vient de commander au synthé de m'annoncer qu'il est l'heure d'aller déjeuner Je peux sortir tranquille : si le téléphone sonne en mon absence, mon CPC va décrocher et le synthé annoncera à mon pote Yanick le dernier coup de notre partie d'échecs qui dure depuis 10 jours.
Ah, oui ! Un dernier tuyau. . Je vous file le numéro de téléphone de TMPI si vous avez besoin d'un renseignement et dites-leur bien que vous appelez de la part d'AMSTAR ! TMPI, tél. 73.26.21.04.

LES LOGICIE



BACTRON

LORICIELS

Ce mois-ci, il n'y a pas un, mais des logiciels du mois. Deux produits de Loriciels qui nous a envoyé ces merveilles, dont BACTRON, alors que nous finissions de mettre sous plume le deuxième numéro d'AMSTAR. On a tout déchiré, tout recommencé, afin de vous faire profiter de notre engouement. Décidemment, la rentrée s'annonce chaude chez Loriciels.

Ecoutez ! Non, mais écoutez bien ! Vous n'entendez pas ? Pourtant, parmi les hurlements et les bruits de la ville, on distingue clairement le sifflement du Bactron, plus spécialement lorsque la nuit tombe. Est-ce un cri d'amour ou de détresse, nul ne le sait. Ces êtres bizarres sont encore méconnus, pourtant certains scientifiques ont reconnu leur immense importance dans l'écosystème Amstradeuzionique primaire.

Afin d'en savoir plus, nous avons envoyé un de nos reporters : Lepoivredabord. A vrai dire, pour une fois, ce n'est pas le journaliste qui nous intéresse mais son corps, son intérieur, ses tripes si vous préférez ! Le pauvre, il est atteint d'un mal étrange, et seuls les Bactrons peuvent le sauver. Ils sont dans son corps et ils combattent avec courage les virus depuis sa naissance (en plus, il est tout le temps malade). Mais cette fois-ci la menace est sérieuse : ils ne peuvent agir seuls, votre aide est nécessaire, courage ! Prenez le joystick à deux mains et foncez, c'est la seule solution. Mais attention, n'agissez pas bêtement, sinon vos trois Bactrons mourront sans avoir pu enrayer la maladie qui ronge le pauvre (sauf au point de vue financier) journaliste. Il faut soigneusement étudier, observer les différentes bactéries qui sont les origines du mal. Méthode et détermination seront vos seules chances de victoire.

Désormais, vous pouvez ranger les Pacmen dans leurs boîtes à chaussures, les Qberts au réfrigérateur et autres Space-Invaders, un nouveau standard est né : Le Bactron. Une musique d'intro d'enfer, un graphisme délirant et génial, une animation réussie, autant d'atouts dans le jeu de ce nouveau logiciel. Sous son aspect sympathique, il cache en fait une fantastique aventure au cœur de l'organisme, qui est loin d'être évidente. Les mouvements répondent bien au manche à balais (pour une fois), et en plus le petit personnage peut faire bouger différents objets pour emprisonner tel ou tel virus. Heureusement, il n'est pas seul et, en réveillant des anticorps, il pourra se revitaliser car il reste fragile dans ce milieu devenu hostile. Vraiment, il faut l'avoir vu pour y croire. Il m'a fallu quarante-huit heures pour m'en remettre, à vrai dire, j'ai encore mal aux poignets. Mais, les auteurs (ou Loriciels, je ne sais pas) n'ont pas arrêté le vice là. Leur scénario est en béton et leur présentation est loin d'être idiote, ils fournissent même un badge ! C'est tout ! Je me demande encore ce que je pourrais vous dire, pour vous convaincre que Bactron est le jeu qu'il faut absolument posséder. Génial, super, marrant, bien foutu, bref, il a tous les vices possibles, ce logiciel ! Et dire que Monsieur Loriciels m'a dit dans le coin de l'oreille que sa société n'allait sûrement pas s'arrêter là. Il espère sans doute monopoliser la rubrique du logiciel du mois !



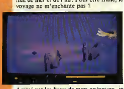


MARACAÏBO

LORICIELS

Après nos déboires en Nouvelle-Zélande, il nous fallait envisager une riposte. En tant qu'agent très spécial, nom de code 010, fonctionnaire de la piscine, et membre influent à la DST (Défense sociale des travailleurs), amiral de réserve dans la gendarmerie, j'ai été logiquement désigné comme fer de lance de notre contre-attaque sur l'organisation dont le nom aux consonnances étranges semble cacher une maladie diabolique, pire encore que le SIDA selon nos spécialistes : la green pisse. Il nous faut agir vite, ayant personnellement eu les oreillons à dix-huit ans, je ne risque plus rien. Mes précédentes affectations ne m'ont jamais éloigné de la métropole, sans doute parce que je souffre du mal de mer et de l'air. Pour être franc, le voyage ne m'enchante pas !





Arrivé sur les lieux de mon opération, je disparais pour renaître sous un nom d'emprunt : Gregory Turange, afin de ne pas éveiller les soupçons. Après quelques contacts avec des agents locaux, j'apprends rapidement que le colonel Cafard du SDECE (Service directement engagé contre l'ennemi), mon prédécesseur sur les lieux (code 009), possédait une bonne piste. Il avait réussi à introduire un agent double dans un banc de baleines en relation directe avec les semeurs de troubles. Nous avions d'ailleurs rendez-vous l'après-midi même au large des côtes de l'adversaire. Nous devions reconnaître les lieux de notre future attaque, un coup génial était en préparation, nous allions miner leurs zodiacs avec des mines de cinq cents kilos, afin d'être sûrs qu'on ne puisse plus les renflouer comme la dernière fois. Mais nous avions un agent double dans notre équipe de plongeurs amateurs, et le colonel fut la première victime de notre taupe. C'est au cours de sa plongée de reconnaissance que Cafard fut arrêté ; afin de ne pas envenimer le cours du Kiwi et du Mouton, la décision fut prise de ne pas le laisser remonter. Il fut enfermé dans une grotte sous-marine par trente mètres de fond avec une réserve d'oxygène pratiquement à sec. J'étais la seule personne à pouvoir le sauver. Mon parcours était semé d'embûches : requins, mines, animateurs locaux de groupes de vacances, etc. Le monde du silence, n'est en tout cas pas dépourvu d'animation. Ma combinaison jaune me permet de passer totalement inaperçu dans cet univers vert et bleu. Heureusement que j'ai craché dans mon masque, technique simple et efficace, le spectacle en vaut la peine. Graphiquement parlant, le décor des fonds marins n'est pas très recherché, mais cela a l'avantage d'être très clair et très beau. Rochers, colonnes englouties par les siècles, débris de bateaux, ancres, il ne manque que quelques algues et l'on pourrait se croire avec le commandant Cousteau. D'ailleurs, rien sur ce point n'a été oublié, même le bruit de la mer est présent. Mais, revenons à mes problèmes, je ne sais pas ce que donne le Club Méditerranée comme budget à ses filiales locales ; en tout cas, la nourriture semble être rationnée et les requins du coin restent sur leur faim. Mon aspect les a tout de suite séduit, ça m'apprendra à trop manger dans l'avion. Quant aux animateurs de club, ils n'ont aucun sens de l'humour et, en plus, ils détestent le jaune. Mais pour me défendre, il y a des couteaux qui traînent sur le sable, sans doute ont-ils été perdus par de précédentes expéditions (la dernière fois, on a même oublié



deux agents !). Ces couteaux ont été reconditionnes pour être exploitables sous l'eau , mon œil, ils rouillent, les vaches. Cependant, mon collegue commençait sérieusement a manquer d'air et il me fallut casser des amphores contenant des bouteilles du précieux gaz (on se rend toujours compte de l'importance de l'oxygéne quand il vient à manquer) Cette solution n'est que provisoire, il me fallait absolument trouver la cle pour le sauver d'une mort certaine Par chance, mon masque est des plus modernes ; il me permet à tout instant de connaître l'état du colonnel. Sur ma gauche, un profondimètre qui m'indique en permanence ma profondeur et celle de mon éventuel adversaire direct. J'ai également un autre indicateur qui me donne ma position par rapport au malheureux fonctionnaire. Il y a également. mais pourquoi je vous raconte tout cela, j'en connais qui seraient capables de me le voler. Je cause, je cause, mais pendant ce temps, le pauvre prisonnier se noyait, j'en connais un qui va avoir de l'avancement... à titre posthume !



Les animations sont belles, mais la palme (facile, celle-là !) revient à la superbe musique de presentation qui ne cesse de hanter mes nuits Fermez le banc (de poissons. ouf... ouf !) Bref, tout cela est fort bien fait, cela m'a beaucoup amusé, et l'auteur est très sympa, j'espère vous donner une interview dans un prochain numéro. Au fait, pendant que j'y pense, Loriciels déménage (encore !). Voici leur nouvelle adresse : 81, rue de la Procession, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.11.33.

MEMORY FOOL

Cette rubrique délirante n'a d'autre ambition que de vous proposer chaque mois quelques casse-têtes mathématiques, logiques ou informatiques (poil à l'élastique) que vous pourrez tenter de résoudre *mentalement* ou avec l'aide de votre petit AMSTRAD cheri.

PROBLEME NUMERO 1

Pépe AMSTRAD est mort. C'est con ! Mais avant de mourir, il avait rédigé son testament. Il lègue la moitié de ses cassettes de jeu à son premier petit-fils, le tiers au second et le neuvième à son troisieme petit-fils. Seulement, voilà : au moment de sa mort, il possédait 17 cassettes. Dommage que 17 ne soit divisible ni par 2, ni par 3, ni par 9. Serez-vous assez futé pour réussir le partage conformément aux dernières volontés de Pépé ?

PROBLEM NUMBER TWO

Normal, puisque ça se passe en Angleterre. Les enfants de Sir TYPEMISMATCHERROR ont chacun un ordinateur AMSTRAD et s'amusent bien. En les observant pendant une semaine, j'ai remarqué que :

1) Aucun d'entre eux n'aime à la fois les jeux d'arcade, d'aventure et de réflexion.
2) Un d'entre eux ne joue à rien.
3) Deux d'entre eux ne jouent ni aux jeux d'aventure, ni aux jeux de réflexion.
4) Trois d'entre eux ne jouent ni aux jeux d'arcade, ni aux jeux de réflexion.
5) Quatre d'entre eux ne jouent ni aux jeux d'arcade, ni aux jeux d'aventure.
6) Cinq d'entre eux détestent les jeux de réflexion.
7) Six d'entre eux ont horreur des jeux d'aventure.
8) Sept d'entre eux ne supportent pas les jeux d'arcade.

Combien d'enfants o Sir TYPEMISMATCHERROR ? That is the question...

SOLUTION DES PROBLEMES

NUMERO 1

Il vous suffit d'emprunter une cassette de jeu à un ami et d'effectuer le partage suivant le testament. La moitié au premier petit-fils, soit 9 cassettes, puis le tiers au second, soit 6 cassettes et enfin le neuvième, soit 2 cassettes au dernier. En effectuant le total, vous verrez bien que 17 cassettes ont été distribuées, et il ne vous reste plus qu'à rendre à votre ami la cassette que vous lui avez empruntée. Balaise, hein ?

NUMERO 2

Sir TYPEMISMATCHERROR a 10 enfants.



COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part. Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM ______ ORDINATEUR ☐ 6128 coul. ☐ 6128 mono ☐ 464 coul ☐ 664 mono. ☐ 8256 ☐ 8512

ADRESSE ______ TÉL. ______ CODE POSTAL ______ VILLE ______

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

PRODIGY

ACTIVISION
Arcade/Aventure

Si j'ai un conseil à vous donner, n'ayez pas d'enfants, surtout si vous êtes roi. En effet, mon morpion, mon gosse, a trouvé le moyen de se faire enlever, il y a quelques mois. En temps que Roi des Droides, j'avais personnellement mené les recherches, à la tête de ma brillante et glorieuse armée. Seulement, voilà, ce que je ne savais pas, c'est qu'il était prisonnier d'une force diabolique sur une terre etrange. Sa conception est tout à fait originale ; en effet, le sol de cette planète est composé de dedales colorés, chaque dédale ayant sa propre couleur et ses propres caractéristiques. Mon escorte, mon arrière-garde, mon avant-garde et le reste de mes troupes furent anéantis avant même d'avoir pu atteindre le monde mystérieux. Je fus, pour ma part, griévement touché et, avec les restes d'une vieille machine à laver, je réussis à me transformer en robot. Ceci me



sauva sans doute la vie, car s'ils m'avaient reconnu, ils m'auraient exécuté. Désormais, je suis, avec mon fils, l'unique survivant d'une dynastie millenaire. Comble de malchance, mon fils est trop jeune pour participer activement à l'évasion. Il ne me sera d'aucun secours, il me gênera même sans doute. Sale gosse !
Ils vont me rendre fou (si ce n'est déjà fait), c'est dur-dur. Il ne faut pas marcher trop vite, sinon l'enfant ne suit plus. De plus, il faut se méfier des monstres et des gardes qui peuvent vous renvoyer en prison. On doit, en plus, se procurer de la nourriture pour le bébé et ramasser les différentes bouteilles pour sa propre consommation. Le graphisme, s'il n'est pas très coloré, reste de bonne qualité. L'animation est superbe, et certains mouvements sont même surprenants. L'action se déroule dans une fenêtre, ce qui réduit sensiblement le champ de vision. Le jeu est vraiment bien fait, on s'amuse d'un bout à l'autre de la partie, même si, parfois, on perd son calme, car il faut bien l'avouer, une grande maîtrise des déplacements est nécessaire pour espérer arriver à un bon résultat. Les mouvements sont trés particuliers, c'est vraiment regrettable, mais le jeu y gagne en difficulté. Alors, les amoureux de Aliens 8, Knight Lore, etc., seront séduits par cette toute, toute nouvelle production. Et oui ! J'ai oublié de vous dire, c'est ce qu'on appelle une "avant-premiére", qui ne sera disponible, selon nos sources, que courant octobre. Mais, les choses évoluant tellement vite, au moment où vous lirez ces lignes, il sera peut-être déjà en vente dans votre boutique habituelle.

REBEL PLANET

U.S. GOLD
Aventure

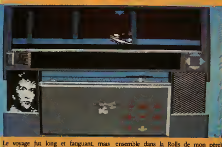
Ce matin, la radio s'est tue. Aprés une vaillante et héroique résistance, nos forces armees ont succombé sous la puissance de l'armée arcadienne. Seuls quelques îlots de résistance sont encore signalés aux avant-postes de la Lune. Depuis plusieurs annees, nos experts signalaient régulierement à nos gouvernants le danger que représentait pour nos intérêts l'emprise croissante de l'empire arcadien sur l'ensemble de la galaxie. En vain ! Il y a à peine un mois, des accrochages avaient eu lieu entre nos garde-frontiéres de la huitième planete et des éclaireurs arcadiens. Puis, ce fut l'escalade, pour en arriver à un affrontement direct qui, bien vite, tourna en faveur des envahisseurs. En prévision de l'échec de nos troupes, une organisation secrète nommée SAROS s'était mise en place bien avant la guerre. Dans un premier temps, une campagne de sensibilisation de l'opinion face à la menace de guerre fut entreprise afin d'obtenir un déblocage de crédits pour un renforcement important de notre capacité défensive. Ce fut, hélas, en pure perte : les événements arrivèrent plus vite que ne l'avaient prevu nos ordinateurs. Aujourd'hui, l'organisation est officiellement dissoute, et la plupart de ses ex-membres vivent dans la clandestinité. Mais, ne croyez pas que SAROS a cessé toutes ses opérations, au contraire, depuis le debut, nous cherchons, en coopération avec d'anciens membres des services secrets, un moyen de vaincre l'ennemi sans force armée, et de sauver les derniers bastions existants. Au moment même de l'annonce par des émissaires que nous nous faisions écraser, le cinquieme ordinateur du SAROS trouvait enfin la solution : détruire l'ordinateur central des forces adverses. Privé de ce précieux instrument, leurs troupes seront incapables de coordonner leur action et s'autodétruiront !
Etant personnellement, comme la plupart des chercheurs, trop vieux, il nous a fallu choisir un membre extérieur à l'infrastructure de la base de SAROS pour accomplir cette mission. Apres différents tests, une personne jeune et en parfaite condition physique fut choisie : VOUS. Rassurez-vous, toutes les précautions ont été prises, et votre couverture est parfaite et sans faille. Afin de ne pas éveiller les soupçons, car les Arcadiens sont par nature trés suspicieux, nous vous avons fait passer pour un marchand traitant avec les planetes Tropos, Halmurus et Arcadion qui font depuis longtemps partie de l'empire d'Ar-



cadian. A bord du "Caydia", vous avez découvert l'équipement nécessaire pour l'accomplissement de votre mission. Ce vaisseau de marchandise convient parfaitement pour votre identité. Mais, attention, dans l'équipement se trouve une épée-laser, formellement interdite aux humains dans l'empire arcadien. Si jamais on vous trouve en possession d'un tel objet, vous pourrez être exécuté sommairement sans aucun jugement préalable. Pensez toujours à la désactiver lorsque vous ne l'utilisez pas. Une fois rendu sur la planéte Arcadion, il vous faudra contacter nos différents espions qui vous fourniront des explications et des renseignements. Allez, partez sans crainte et ayez confiance en vos capacités.
Ce jeu, en anglais, fort bien construit, plaira sans aucun doute possible aux fanas de l'aventure. Si graphiquement, il reste inférieur aux récents produits français, l'analyseur de syntaxe est complet, voir même puissant ; de plus, pour les handicapés de la langue... anglaise dans mon genre, une liste non-exhaustive des actions possibles est fournie. Le scénario semble bien conçu, et la notice (en anglais) est superbement illustrée et possède l'avantage d'être claire. Toute l'ambiance de la science-fiction américaine d'avant-guerre (j'y étais) est rendue, ce n'est pas pour me déplaire...

NEXUS

U.S. GOLG
Arcade/Aventure



Le voyage fut long et fatiguant, mais l'Amérique du Sud ce n'est pas vraiment la porte à côté. Pour être plus précis ce sont les côtes de la Colombie que l'on aperçoit au loin. Je menais une vie tranquille, mon métier de journaliste n'était pas trop fatiguant. Puis un jour, le rédacteur en chef entre comme une bombe dans mon bureau où règne généralement une certaine nonchalance. Ce qu'il m'apprend est terrifiant Victor-Emmanuel, un des mes camarades d'enfance (nous jouions souvent ensemble dans la Rolls de mon père) venait d'être kidnappé alors qu'il enquêtait sur un gang de trafiquant de drogue en Colombie. Il ne me restait plus qu'à le retrouver Comble de malchance, mon rédacteur en chef désirait exploiter la situation. Il m'avait refilé un dossier contenant trentre deux "rumeurs", rien que celà ! A moi de les vérifier afin de les infirmer, les confirmer, voire même d'y répondre.
Le clapot des vagues me ramena à la réalité.

Juché sur mon scooter des mers, j'arrivais enfin à la plage souterraine. Un homme m'attendait, c'était Tony Il faisait partie de N.E.X.U.S., un groupe d'agents secrets infiltré dans le gang pour mieux le détruire. Ce sera pour moi une aide précieuse, voire même primordiale. Son réseau pourra me fournir des armes et des informations essentielles. Mais si jamais, je venais à représenter un danger pour eux, ils n'hésiteraient pas à me supprimer ou à me laisser tomber. L'immeuble est relativement important, et son terminal va me permettre de mener mon enquête Il faudra ensuite que je découvre la station radio du bâtiment afin de transmettre les renseignements à mon journal...
Une superbe aventure vous attend donc avec ce jeu. L'animation graphique est parfaite, et l'image digitalisée qui apparait lors de la rencontre avec un des membres de N.E.X.U.S ne fait qu'augmenter le réalisme Les graphismes ne peuvent que rappeler les autres productions de U.S. Gold. Pour vous défendre, vous avez également quelques notions de Karate L'écran est divisé en sept zones qui sont réparties entre l'animation, le radar, les messages, les photos des personnages et le clan et les zones de rencontre Un très bon jeu où l'action se marie à l'avenrure d'une manière remarquable !

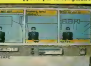
REDHAWK

Melbourne House
Aventure



Comme tous les super-héros, Redhawk a deux identités : celle d'un honnête citoyen ayant comme tout humain ses qualités et ses défauts, et l'autre, une véritable bombe contenue, qui lui permet de voler ou de déplacer une montagne sans problème. Un choix s'impose à lui : son camp. Commettre des exactions ou défendre les faibles, la liberté, etc. Il faut cependant qu'il n'oublie pas que quelque chose d'étrange se passe, et qu'il doit le découvrir s'il veut survivre
Redhawk est une sorte de pile qui se décharge sous sa forme de super-héros et se recharge lorsqu'il redevient un simple humain du nom de Kevin Olivier. Une cote de popularité, variant en fonction de ses succès contre les super-bandits, et une jauge lui indiquant son état de fraîcheur, sont quelques gadgets pouvant aider le héros dans sa recherche. Une faible popularité freinera l'enthousiasme des gens pour l'aider
Le jeu est une bande dessinée. L'écran affiche simultanément trois cases de dessins. En-dessous de ces cases se trouve l'éditeur qui permet de manipuler Redhawk : le faire avancer, voler ou encore discuter avec d'autres personnages. Un seul regret : le super-héros est sérieusement handicapé, il ne parle que l'anglais (le pauvre !) et les autres personnages de l'aventure également (encore plus contagieux que le SIDA, cette maladie !). Le vocabulaire semble relativement complet, et l'humour (britannique) n'est pas absent. Seulement, Redhawk souffre d'un mal étrange qui semble avoir sévi sur nombre de héros de logiciels d'aventure pendant une époque : il ne connaît ni sa droite, ni sa gauche !

Mis à part ces légers défauts, qui n'entament en rien la qualité du logiciel, Redhawk est un jeu d'aventure fort complet et fort complexe. L'éditeur est un des meilleurs jamais réalisés sur AMSTRAD dans un jeu d'aventure Il utilise en fait la facilité offerte par l'existence de touches de fonction. Un petit détail encore : le graphisme. Même s'il est excellent, il ne supporte pas la comparaison



avec les récents produits français dans cette gamme de jeux. Cependant, ce jeu est envoûtant car son mystère reste entier. Rien ne vous étonne ! Si (un monsieur dans le fond demande la parole), vous n'avez pas parlé du jeu en lui-même ! Et oui, c'est vrai, mais pour une fois, j'ai décidé de ne rien vous dire : ce jeu est tellement prenant que dévoiler un soupçon de l'énigme aurait été tout gâcher ! KWAH ! Denis vient de me marcher sur le pied.



C'EST RENVERSANT
C'est dingue
C'est genial
C'EST DESOPILANT
C'EST DEMENT
IT'S A
KNOCKOUT
Jeux Sans Frontières
1 TON
By arrangement with BBC Enterprises Limited.
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: 93 42 4998.

M.L.M. 3D

CHIP
Arcade





Diable ! Les déportations ont repris, mais ce coup-ci, elles s'effectuent vers la Lune. Manque de chance, vous avez été, vous aussi, arrêté (en état d'ébriété). Un jugement sans appel vous a fait rejoindre les bagnes lunaires. Pourtant, vous ne désespérez pas, et votre seul désir est de vous échapper. Malheureusement, il n'y a qu'une seule base lunaire possédant une fusée interplanétaire. Quels que soient vos plans d'évasion, ils font tous référence à la primordialité de cette base. Vous avez réussi à dérober quatre modules lunaires motorisés. Chaque module est armé de deux canons à plasma dont l'efficacité n'est plus à prouver. Cependant, le gouvernement pénitentiaire lunaire à vent de votre projet et au cours des cinq étapes interbases obligatoires, d'innombrables ennemis s'opposeront à votre évasion. Un informateur vous a également prévenu qu'une clé codée serait nécessaire pour accéder à la fusée. Une grande aventure en perspective !

Ce jeu en trois dimensions possède de très beaux graphismes pour un jeu d'arcade ; cela lui donne même une apparence qui pourrait faire penser que ce jeu est réservé aux enfants. Après la première partie on change vite d'idée. Dieu que c'est dur ! Le véhicule ressemble fort à un char, et les canons sont très difficiles à manier quand on n'y est pas habitué. Ce jeu s'affirme comme un vrai jeu d'arcade qui, sous son aspect gentillet, cache un redoutable défi. Les amateurs du genre vont être ravis..

MISSION ELEVATOR

Euro Gold
Arcade/Aventure

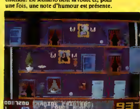


Un service entier du célèbre FBI vient d'être attaqué. Des agents secrets d'un pays hostile, dont la nationalité reste sombre, tentent de faire chanter le gouvernement américain : la libération d'espions, jugés de première catégorie, emprisonnés aux USA, contre celle des employés du FBI, sinon ils feront sauter l'immeuble. Le laps de temps pour céder à leurs exigences, bien que n'étant pas fixe, semble très court.

En désespoir de cause, le gouvernement US a fait appel à un conseiller en informatique, spécialiste des situations scabreuses. Après enquêtes et réflexions, il a réussi à déterminer que la minuterie de la bombe est placée au 62ᵉ étage. Dans son zèle, il a également trouvé le code d'arrêt de la minuterie ; malheureusement, il n'a pu le communiquer... Découvert, il a été enfermé au sous-sol de l'hôtel. Tel le petit poucet, il a réussi à lâcher des indices à travers l'immeuble. En désespoir de cause, le chef du FBI fait appel au super-agent nommé Trévor et, devinez... Vous venez de perdre votre ancienne identité, qui vous servait de couverture, autrement dit vous êtes Trévor !

Le principe de base du jeu est, comme son nom l'indique, l'ascenseur. D'une bonne utilisation de cet instrument dépend votre victoire ou votre défaite. Tous vos adversaires l'ont bien compris. L'archétype même de l'espion et ses frères jumeaux tenteront (en vain, je l'espère) de vous empêcher d'accomplir votre mission (désolé, c'est là que la Marseillaise arrive, mais, malheureusement, le disque est rayé). Vous pouvez également fouiller le sol et y trouver différentes choses, comme des clés ou cinq minutes ? No problem. Asseyez-vous dans un siège, et une pause s'effectuera, dans un siège, et une pause s'effectuera. Enfin, vous voulez multiplier vos modestes revenus d'agent super-ultra-confidentiel ? Facile ! tentez votre chance au jeu !

Le graphisme est superbe, comme de bien entendu. Le scénario tient la route et, pour une fois, une note d'humour est présente.



On peut même saoûler les barmen et subir soi-même les effets pervers de l'alcool. Le réalisme des situations et le style un peu BD du jeu ne font qu'augmenter sa qualité. Pour petits et grands, voir même les très grands (Pépé, lâche le joystick, s'il te plaît). Dois-je vous dire bonne chance Trévor ?

BIGGLES

MIRRORSOFT
Arcade/Simulation



Les voyages à travers le temps et les époques vous intéressent ? Alors suivez-moi ! Ce jeu est pour vous : de 1914 à 1986, de Verdun à Londres, de la terre ferme aux premières batailles aériennes de l'histoire, du fragile biplan au plus moderne des hélicopteres, vous vivrez les aventures ludiques et dangereuses de Biggles et son jumeau.
Pour arriver à un mélange aussi singulier qu'anachronique, la disquette (ou cassette) comporte deux jeux : "The sound weapon" (traduit dans la notice par l'arme secrete) et "Timewarp" (ou le pouvoir de remonter dans le temps). En fait, ces deux jeux sont visiblement liés, car quand on decide de jouer directement à "L'arme secrète", les chances de succès semblent fort restreintes. Il faut donc, à mon humble avis, commencer par "Timewarp" qui est compose de trois tableaux interdépendants, qu'il faut réussir dans l'ordre chronologique
Tout commence par Biggles en vol. Ce n'est rien moins qu'un scramble, une sorte de remake d'Harrier Attack, où le chasseur moderne a fait place au bon vieux biplan. La cadence de tir et la capacité d'emport au décollage en sont donc diminuées d'autant. Votre mission est d'aller au-delà des lignes ennemies, pour atteindre la base adverse ou se déroulent les essais de l'arme secrète, afin de les photographier. La D.C A. et la chasse ennemie ne comptent pas vous laisser agir à votre guise Cependant, vous pourrez vous réapprovisionnet en bombes en attaquant leurs dépôts d'armes qui jalonnent votre périple. Le graphisme est honnête, sans plus, et la destruction des chasseurs ou des installations demandera un sévère entraînement de votre part.
Puis Biggles se retrouve sur le champ de bataille Les combats font rage autour de vous, mais vous y êtes habitué depuis 1914. Grenades et balles pleuvent autour de vous, mais rien ne vous dérournera de votre mission, toujours la même : atteindre de camp adverse où se déroulent les essais de l'arme tant convoitée. Le champ de bataille est truffé de souterrains dans lesquels vous pourrez vous ravitailler en grenades car, au départ, vous n'en avez que deux alors que vous pouvez en emporter cinq Elles sont fort utiles lorsque vous rencontrerez un blockhaus aux tirs, disons "fournis". Le graphisme est bon, sans plus. Cependant, grâce à certaines actions, comme le tir des grenades, un certain réalisme est respecté.
La troisième phase du jeu se déroule à Londres de nos jours. Biggles et son jumeau, Jim, sont coincés sur les toits de la ville. Ils doivent trouver le code secret qui vous permettra de poursuivre votre mission. Seulement, le police veille, elle a placé des francs-tireurs et des gardiens pratiquement sur tous les toits. Il gèneront votre déplacement Pour sauter de toit en toit, il vous faudra un bon élan et, les deux jumeaux étant siamois, ils ne peuvent s'éloigner l'un de l'autre. Le jeu prend là toute sa dimension. La difficulté engendree par le feu nourri des tireurs embusqués ne fait qu'accroître l'intérêt du jeu. Le graphisme reste d'une qualité moyenne mais suffisante.



Passons maintenant à l'arme secrète. Vous avez réussi toutes les épreuves, il ne vous reste plus qu'à détruire "The sound weapon" Après avoir entré le code secret récolté dans la première partie du jeu, vous voilà aux commandes d'une merveille de la technologie : un hélicoptère Mais nous sommes toujours en 1917 , imaginer votre AMSTRAD chez les Zoulous et vous aurez une idée de l'ampleur de l'anachronisme Vous voilà donc pari:. mais je ne vous raconterai pas la suite car il faut quand même respecter un certain suspens !

STRANGELOOP +

Amsoft
Arcade

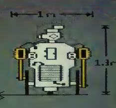


Avec les progrès techniques actuels, on en est arrivé à faire des usines entièrement automatisées. Malheureusement, tout progrès a ses revers, et l'usine est peu à peu tombée sous le contrôle de forces puissantes venues d'ailleurs, qui ont reprogrammé les robots chargés de construire d'autres robots. La fabrication était effectuée dans un système solaire lointain, et toute la production était exportée vers la bonne vieille terre, où ces robots accomplissaient les corvées journalières. Il faut absolument reconquérir l'usine perdue, car son existence est vitale pour l'humanité. La nouvelle serie de robots fabriqués dans l'usine aura pour mission de detruire la Terre
La decision est prise d'envoyer sur la planète perdue un humain pour arrêter le processus de fabrication des robots destructeurs. On connaît peu de choses sur cette planète Aucun plan des lieux n'a jamais été effectuée, et la dernière visite d'un humain sur ces lieux remonte à plus de cent ans. Cependant, grâce à des sondes, on sait maintenant que l'endroit est très hostile : température élevée, absence d'oxygène, aucune pesanteur. De plus, le manque d'entretien de certaines machines a entraîné leur explosion, et des débris flottent au gré des couloirs Il y a plus de 280 salles à franchir pour atteindre le poste de contrôle, et la garde est assurée par des robots, jugès, selon les experts, indestructibles, ce qui rend certaines salles impénétrables.
A peine avait-on lancé une demande de recrutement à une société intérim, que déjà vous vous portiez volontaire Rien, ni personne, n'aurait pu vous retenir. Le voyage s'effectua sans problème. Pour vous protéger durant votre périple, vous portez un scaphandre et un pistolet laser Etant donné les circonstances et votre air félin, vous aviez pris la peine d'avoir huit vies. Par précaution, 99 rustines avaient été emportées pour reboucher les éventuelles fuites de votre combinaison. Des munitions et du carburant avaient également effectué le voyage. On a pu savoir, grâce à quelques vieux documents, qu'un cyclomoteur était resté dans l'usine : un oubli de la précédente expédition sans doute.
Le graphisme et l'animation, d'après les dernières sondes, sont bons, mais sans plus. Le jeu n'est pas lassant, et on n'arrête pas d'y découvrir de nouvelles embûches et une manière de les passer. Une bonne production donc, qui mérite à être connue.

HACKER

ACTIVISION
Réflexion

Bien qu'il sache que cela abîme les yeux, il ne pouvait travailler que dans le noir le plus complet. Le seul éclairage autorisé par ses pupilles déjà fragiles, était produit par les fortes nuances de son moniteur monochrome. Malgré l'heure tardive, il sembla encore en pleine possession de ses moyens, et son visage ne reflétait aucune fatigue. L'ordinateur posé devant lui paraissait d'un autre âge. Qu'importe, il fonctionnait encore ! Un sifflement aigu sembla, un moment, trahir le calme ambiant. Une grande claque sur le côté gauche de l'écran y mit fin. Cela faisait des années qu'il se disait qu'un jour il faudrait qu'il se sépare de son vétuste matériel. Pourtant, sur un coin de la table, une boîte ressortait par son aspect neuf et moderne : un modem. Acheté l'année dernière en solde à un grossiste, il ne lui avait apporté que des satisfactions. Certes, sa note de téléphone pendant les premiers mois aurait pu le décourager, mais maintenant, grâce à de méprisables combines, il ne payait plus le téléphone.

Il avait repéré, il y a peu de temps, un nouveau numéro. Poussé par sa curiosité naturelle, il voulut en savoir plus. Deux soirs de suite, il avait tenté de se connecter, rien à faire, toujours occupé. Mais, ce coup-ci était le bon, et déjà s'affichait un message : Logon please. Cela commençait mal : jusqu'alors, il s'était contenté de serveurs français et il avait prêté son dico d'anglais. En outre, malgré son affection particulière pour l'informatique, il était incapable d'aligner trois mots dans la langue de Shakespeare. Après tout, réfléchit-il, pas besoin d'être sorcier pour comprendre que le serveur attend un mot de passe. Le hasard fait parfois bien les choses et il tenta au culot 123456789. Un message incompréhensible s'afficha alors. Aucun doute, son code était refusé. Un deuxième essai lui permit de savoir que la clé d'accès venait d'être changée. A en croire un message, le code courant avait un rapport avec un emplacement de test. Troisième essai : cela devient sérieux ! Un instant même, une certaine panique sembla s'installer dans ses doigts. Une déconnexion était en cours. Par chance, le système de securité n'effectua pas son travail, et la connexion complète fut autorisée. Un mot s'afficha : Magma... Il fut suivi par le schéma d'une espèce de robot, soit disant adapté aux opérations clandestines. Déjà les images du film Wargame réapparaissaient en arrière fond. Et s'il lui arrivait la même mésaventure ? Déclencher malgré lui une catastrophe nucléaire ou pire encore, la chute des cours du porc ! Une micro-coupure mit fin à toutes ses craintes et ses espoirs. Il retenterait sa chance demain ; ce soir, il était trop fatigué pour tirer des conclusions trop hâtives sur le graphisme, qui, au premier abord, semblait correct. Le tout était de ne pas désespérer : Hacker vaillant rien d'impossible...

Hacker est un des premiers jeux où il faut même chercher les règles. Qui a dit que les jeux de réflexion se résumaient aux quelques classiques existant sur le marché du logiciel ? Au fait, Hacker veut dire pirate en anglais... Provocation, provocation !

CLAP CINÉ

UBI SOFT

Avant la sortie de ce jeu, avouez-le, vous vous preniez pour un crack en cinéma. Vous ne vous posiez que des questions auxquelles vous savies répondre. Qui a gagné l'Oscar du meilleur sandwich SNCF en 1954 ? Vous preniez P. TCHERNIA et ses fiches cinéma pour un rigolo, et... vous aviez tort. L'arrivée de Clip Clap Ciné sur votre machine préférée va tout changer. La vue de la présentation soignée et des jolis graphismes vous avait réconforté, rien de bien méchant, pensiez-vous ! Mais plus les options défilaient, plus le doute s'installait en vous. Et si vous n'étiez pas à la hauteur ! Par prudence, vous prenez le temps de réflexion le plus important proposé, tout en vous disant que ce serait nettement suffisant pour un as comme vous. Puis, avec une certaine sûreté, je dois le dire, vous décidez d'être interrogé sur les Césars et les Oscars. Les deux premières questions sont d'une évidence simpliste : qui a gagné le César du meilleur film en 1982 ? Qui a reçu l'Oscar du meilleur scénario en 1975 ? Pourtant, malgre votre préparation intense, avec rediffusion de tous les Mardi Cinéma depuis sa création, rien à faire, c'est le trou. Vous cherchez désespérément de l'aide autour de vous, vous suffoquez, appelez à l'aide, mais personne n'est capable de vous aider.. Pourquoi tant de haine ?

Vraiment pas facile ce logiciel, il est fort complet et très vaste. Un condensé qui occupe complétement les deux faces de la disquette. Ceci comporte d'ailleurs des inconvénients : il faut la retourner en permanence car les présentations sont sur une face et les données sur une autre. Mais, aprés tout, comment faire autrement pour garder une telle masse de fichiers. Peut-être qu'un jour ce logiciel exploitera à fond les capacités du 6128. C'est peut-être d'ailleurs déjà fait. En plus, vos performances sont notées, des catastrophes sont à prévoir. J'ai réussi à atteindre le dix sur vingt, mais croyez-moi, c'était un jour de chance...

XARQ

ELECTRIC DREAMS
Arcade

Il existe une planète appartenant à un univers dont vous ne soupçonnes pas l'importance. Ce monde hostile représentait pour la terre une aubaine. Les conditions climatiques et la nature du sol ne permettaient aucun partage. En effet, la planète n'est qu'une gigantesque mer salée. Impossible à exploiter sans de solides positions, pour ce qui concerne l'invasion, ses adversaires y ont bel et bien renoncé. Il y a à peu près trente ans, la Coopérative des Planètes Unies y a établi une base artificielle. Sur les conseils d'experts, la base fut construite de manière secrète et rapide, tous les systèmes de sécurité et de défense étant choisis par leurs soins. Le nec-plus-ultra de la technologie se retrouva sur XARQ. Mais ils



avaient commis une grave et importante erreur en oubliant de prendre en compte dans tous leurs calculs le milieu rude de la planète. Erreur d'autant plus importante que le sel eut vite raison des circuits délicats, bien qu'on ne puisse pas être sûr qu'il soit seul responsable. La planète subit en effet une importante exposition au soleil, et les circuits sont inadaptés à la chaleur. Mais il existe également une forte probabilité que des rebelles aient profité des travaux pour prendre possession de la base. Peu importe la raison finalement, mais les faits sont là. Le réacteur accumule de l'énergie, lorsqu'il en aura suffisamment, il détruira la planète et ses richesses englouties. Autre anomalie, le système de défense s'est mis en route avant l'arrivée des techniciens chargés de son exploitation. Impossible de le contrôler et de le diriger, il réagit à toute agression ou tentative de neutralisation. Plusieurs de nos techniciens sont morts en essayant de réparer les erreurs commises. En dernier recours, on équipa un homme d'un hors-bord Nik-Nik, redoutable bateau mis au point spécialement pour l'environnement hostile de XARQ. Ses capacités et son système d'armes pourront sans aucun doute venir à bout de l'incroyable enchevêtrement d'acier et de silicone. Tout dépend de la dextérité du pilote et de sa capacité à exploiter les avantages de son embarcation.

Incroyablement rapide, bien réalisé, mais pas très clair ! La première fois que j'y ai joué, je suis resté assez perplexe. Je n'avais à vrai dire rien compris, il faut dire, à la



décharge du jeu, que j'avais volontairement évité de lire la notice. Mal m'en avait pris, je ne savais pas que le Nik-Nik pouvait tirer des bombes, des grenades sous-marines et des missiles téléguidés. Quant aux indicateurs, qui me donnaient l'état des moteurs, de la coque, les systèmes d'armement, les blindages, le carburant, la profondeur de l'eau et un scanner, je ne comprenais pas leur importance pour la réussite de la mission. Graphiquement parlant, c'est bien dessiné, les couleurs sont bien choisies, les effets sonores sont un peu lassants mais les explosions, les bruits de moteurs, etc... ne sont pas oubliés. L'ambiance est bien rendue et quelle rapidité ! En ce qui concerne le jeu lui-même, le clavier ou le joystick ne donnent pas les résultats escomptés, tout cela manque cruellement de précision. Les premiers scores pourront sans doute décourager les moins accrocheurs. Quel découragement de jouer pendant cinq minutes et de s'apercevoir que l'on n'a guère progressé par rapport aux précédentes parties. Bref, un bon jeu, superbement fini mais peut-être un peu débutant. . Au début tout du moins, car après, on s'enivre avec joie du monde de XARQ.

INTERNATIONAL KARATÉ

ENDURANCE GAMES
Arcade/Simulation

Sans un mot, les deux adversaires pénètrent dans l'arène. Le premier, tout de noir vêtu, semble sûr de lui, tandis que son homologue en bleu cherche ses marques. Après une manche d'observation, les choses sérieuses commencent vraiment dès le début de la seconde. Ne retenant plus leurs coups, ils cherchent désespérément à prendre rapidement un avantage décisif qui, dans leur situation, forcerait le gain du match. Le combat se joue autant physiquement que psychologiquement. Coups de pied volants et uppercuts s'enchaînent dans le vide jusqu'à ce que le plus confirmé des deux hommes fasse valoir son expérience et sa maîtrise. Sur un coup aux apparences anodines, il prend en défaut la garde haute du débutant . Puis, d'un geste élégant, il éteint l'ordinateur : rien à faire, il est décidément le meilleur sur ce jeu ! Endurance Games nous propose ici une bonne simulation de karaté, même si elle ne supporte pas la comparaison, graphiquement parlant, avec les autres "softs" présentés dans notre thème sur le premier numéro d'AMSTAR. Le "plus" se situe au niveau de l'action : le temps de réponse des différentes commandes est extrêmement rapide. La gamme de coups n'a rien d'exceptionnel, même si elle est fort



complète. La simulation tente de se rapprocher au maximum d'un tournoi de karaté. Chaque partie dure environ 30 secondes et, durant cette période, les protagonistes doivent essayer d'obtenir le plus de points possibles. Deux coups parfaits sont éliminatoires et permettent le gain d'une manche. Deux sont nécessaires pour passer au niveau supérieur. Un vieux juge arbitre les manches. Entre chaque degré, le joueur peut augmenter son bonus en cassant des planches avec sa tête. Le décor de fond est superbe : Rio de Janeiro, Sidney, etc. Même si l'influence de "The way of the exploding fist" se fait ressentir, cette simulation a sa place dans n'importe quelle logithèque qui se respecte.

KUNG-FU MASTER

U.S. Gold
Arcade/Simulation



L'ascenseur s'ouvre. L'œil vif, le regard fier, je sors et je m'apprête au combat. Déjà, un adversaire m'assaille, mais mon poing a raison de son équilibre. A peine remis de ma surprise, deux autres arrivent. Je bondis et frappe. Victoire, ils chancellent ; mais les lâches m'attaquent dans le dos. En dernier recours, je me retourne et tente un balayage. Mal m'en a pris : il est déjà sur moi et absorbe mon énergie. Survolté, je rassemble mes dernières forces et gigote de tous côtés. L'assaillant lâche prise et tombe. Ouf... mais diable, ils ne lâchent pas prise rapidement, et l'escenseur est en vue. Le seul défaut, c'est qu'entre lui et moi, il y a une espèce de gorille, avec les muscles de Schwarzenegger et la tête de Kojak, armé d'un vulgaire bâton. J'anticipe son attaque et frappe de plusieurs coups de pieds son torse bombé. Son énergie baisse à vue d'œil, puis il finit pes tomber. Enfin, l'ascenseur s'ouvre et me voilà parti pour de nouvelles aventures... Encore une adaptation réussie. Ce jeu d'arcade, qui m'avait enchanté dans les boîtes de jeu, existe enfin sur AMSTRAD. Certes, la qualité graphique, bonne sur notre ordinateur préféré, n'arrive cependant pas à la bauteur de son modèle.

Tout y est : les séides, les ennemis de base qu'un seul coup suffit à éliminer, les assassins armés de couteaux, le serpents sortant des vases, les dragons s'échappant des ballons, les globes mystiques les plus déroutants pour les débutants, les nabots avec leurs fantastiques sauts périlleux qui vous feront perdre la tête. L'ennemi le plus surprenant reste sans doute les abeilles meurtrières qui cherchent à vous piquer. Pour compléter cette panoplie d'adversaires, il ne faut pas oublier que, à chaque étape, il y en a cinq, un ennemi plus costaud que les autres viendra tenter de vous empêcher d'atteindre l'ascenseur libérateur, et plus vous montez dans les étages, plus ils sont durs à abattre, les bougies ! Leur espect, autant que leur puissance, vous surprendront sûrement. A moins que vous ne soyez un habitué de ces jeux, un peu de pratique sera nécessaire pour tous les vaincre. Pour jouer, le clavier semble ne pas convenir à tout le monde. Cependant la précision du joystick n'est pas non plus idéale, car c'est un jeu violent qui nécessite des ventouses puissantes pour jouer décemment. Pour conclure, je pense que Kung-Fu Mester est un bon jeu, qui plaira à la majorité d'entre vous et qui est sans doute promis à un très bel avenir dans les "charts" de logiciels.

RESCUE ON FRACTALUS

LUCASFILM GAMES/ACTIVISION
Simulation

Pour devenir pilote de la Défense Terrienne, ce n'est pes une mince affaire : concours, reconcours, sélections et resélections. Généralement, un candidat sur dix mille est pris. Mais, aujourd'hui, chose bizarre, malgré votre pourcentage de chances d'être accepté, qui selon les experts est de 0,000001 %, vous êtes engagé. A votre place, je me méfierais ! Inconscient du danger qui vous guette, vous avez signé tous les formulaires sans rechigner... Je vous avais pourtant prévenu, c'était un traquenard. On vous a confié une mission quasiment impossible : aller chercher des pilotes abattus pes les défenses adverses sur Fractalus. Heureusement, pour cela, on vous a confié un appareil des plus modernes. Il faut bien cela quand on sait les dangers qui vous attendent sur Fractalus, une lointaine planète. Le relief est très accidenté, et il faudra faire appel à toute votre dextérité pour vous en sortir.

LUCASFILM GAMES

Après la saga de la guerre des étoiles, Lucasfilm, par l'intermédiaire d'Activision, se lance dans le logiciel. Même si cette volonté n'est pes récente, nous voici en présence d'un des premiers logiciels de la dite société tournant sur AMSTRAD. Fidèle à sa politique, Lucasfilm ne produit que des logiciels où le joueur est directement impliqué. Leur simulateur s'intègre parfaitement dans cette politique. Si la réalisation est soignée, les graphismes ne sont pes dignes d'une machine comme l'AMSTRAD. En effet, ils sont en tous points identiques à ceux réalisés sur Atari de la série XL. Heureusement, l'animation parfaite du paysage montagneux fait vite oublier ce defaut. Aucun simulateur n'avait, jusqu'à l'heure actuelle, rendu une telle qualité d'animation sur AMSTRAD. C'est d'ailleurs le point fort de cette production. Le scénario est, lui aussi, bâti avec toute la rigueur que l'on reconnaît à Lucasfilm. Un regret cependant : la notice n'est qu'en partie traduite. Dommage, car l'ambiance joue beaucoup pour ce type de jeux. Une aventure dont la difficulté sera digne de vote talent. Vous verrez, récupérer un pilote n'est pas chose facile...





KNIGHT GAMES

ENGLISH SOFTWARE
Arcade

La place du village est vide. Un homme s'avance puis, d'un geste lent, fait signe à son compagnon. Celui-ci saisit son tambourin, marche un peu, puis joue. La place se remplit en quelques minutes malgré l'heure précoce. Les volets s'ouvrent, les yeux s'écarquillent. Le premier des deux hommes toussote légèrement, puis s'écrie : "Avis à la population. Demain, six juin de l'an de grâce 1422, le sieur Faurez, Vicomte de la seigneurie de l'ouest, informe ses humbles sujets qu'un tournoi aura lieu sur ses terres. Le tournoi se déroulera en huit épreuves et commencera à l'aube. Sera déclaré vainqueur le chevalier qui aura fait la meilleure prestation sur l'ensemble des épreuves. Il pourra cependant y avoir des chevaliers engagés dans une seule catégorie d'épreuves. Est attendue avec impatience la lutte qui opposera les deux princes du royaume. J'ai nommé le Chevalier Le Jeune, Comte de Mégahertz, Marquis de CPC, surnommé également le Chauve-souris, qui affrontera le chevalier Bonomo, Duc de Théonc, Baron d'Amstar. Rendez-vous demain sur la place du château pour l'ouverture du tournoi".



Le tambourin mit fin à l'attroupement, et chacun s'en alla vaquer à ses occupations quotidiennes. Tout le monde sait que les épreuves seront passionnantes, aussi bien au niveau graphique, qu'au niveau animation ou encore sonore. Un "must" s'écria même le révérend Pellan, évangéliste itinérant qui revenait d'Angleterre. Mais pour les novices que vous êtes, une description des épreuves s'impose...



Il y a d'abord en ouverture une superbe image graphique. Puis huit "lutins" apparaissent, représentant chacun une épreuve. Le choix effectué, une confirmation est demandée ; l'épreuve peut alors commencer. Ce tableau de présentation n'apparaîtra malheureusement plus pour les choix futurs. Il sera beaucoup plus succinct. N'étant pas de nature compliquée, je vais vous décrire les épreuves dans l'ordre de passage du tableau de présentation. Quel que soit le choix effectué, un second tableau apparaît. Il regroupe toutes les options possibles : 1 ou 2 joueurs, niveau, etc. Pour interrompre les combats, il suffit d'appuyer sur "O".

Il y a quelques points communs à chaque épreuve. Ainsi, la bougie détermine la durée de l'affrontement. Pour l'ensemble des duels, il y a douze actions possibles : deux déplacements (avant/arrière), six attaques et quatre défenses. Les adversaires évoluent face à face. L'option un joueur est nettement moins passionnante car on perd trop facilement face à un adversaire qui enchaîne ses mouvements avec une bestiale brutalité. Le but de chaque épreuve est de gagner un maximum de roses et de boucliers.

La première épreuve est un combat à l'épée. En fait, il y a deux types de combats à l'épée. Avec ou sans armure. La différence, lors du jeu, n'est pas très convaincante. Un chevalier à l'aise à l'une des deux épreuves n'aura aucun problème de recyclage. Cependant, la gamme des coups offerte aux joueurs varie un peu des autres épreuves de lutte car les coups de défense proposés sont plus nombreux. L'animation est parfaite et la couleur bien choisie. Le réalisme est total. Les remparts servent de décor.

Vient ensuite le "Quaterstaff". Le combat est une lutte au bâton. Les possibilités de coups sont variées et agréables ; cependant, il faut avoir un bon sens de l'anticipation pour parer certaines attaques plutôt spectaculaires. Le combat se déroule sur un tronc d'arbre passant au dessus d'une rivière. Il est regrettable que cette opportunité ne soit pas exploitée dans le jeu. Cependant, l'ordinateur n'est pas extrêmement difficile à battre. Pour ce faire, il faut constamment avoir à l'esprit que les coups de défense n'ont pas été créés pour rien.



Pour la quatrième épreuve, la force fait place à l'adresse. Il s'agit en effet du tir à l'arc. Des chevaux en bois, montés sur roulettes, défilent entre deux bosquets. La distance entre l'archer et les cibles est importante et les tirs ne peuvent donc s'effectuer qu'en parabolique. Une mire montre l'endroit où se plantera la flèche. Il faut anticiper son tir car sinon la flèche manquera la cible mobile. Entre chaque tir, l'archer rebande son arc ; le tir à répétition est impossible. Le stand de tir est situé en plein air.

Mais n'oublions pas que nous sommes au Moyen-Age et les sports virils sont à la mode, pour le plus grand plaisir de la Princesse Florence qui préside le concours. Ainsi, la masse d'arme a acquis ses lettres de noblesse sur le champs de bataille.





Il est donc normal que les pairs du royaume s'affrontent avec cet instrument. L'ancêtre du robot Moulinex (il hache sans problème les carottes, les fines herbes, les armures et leurs occupants) est secondé dans sa mission par un bouclier qui permet, entre autres, de parer ou d'écarter la masse d'arme de l'adversaire. Le combat se déroule sur le pont-levis.
L'affrontement à la lance se déroule, pour sa part, sur un plateau situé à une centaine de mètres du château. On peut d'ailleurs voir en arrière-plan ses drapeaux flotter au vent. Point de bouclier pour se protéger, heureusement l'armure est solide. La panoplie de coups est sans reproche. L'ordinateur est, là encore, à son aise, et l'option un joueur se résume à un vulgaire matraquage des touches ou du joystick.
L'adresse reprend heureusement ses droits avec le tir à l'arbalète. Si les cibles sont fixes, elles ne le sont qu'autour d'un axe. Je m'explique : des cibles en bois sont suspendues à un gibet et, sous l'action du vent, elles montrent soit la partie blanche à toucher, soit leur dos. Il faut donc viser juste mais aussi viser vite. Une arbalète, ce n'est malheureusement pas aussi léger qu'un arc, et son poids influe sur la précision. C'est dur, mais passionnant. Le décor est constitué par une des dépendances du château.
La dernière épreuve est une bataille à la hache, en armure et avec un bouclier. Cependant, le fait d'avoir subi toutes les autres épreuves précédemment me rend



assez perplexe sur le réel besoin de ce combat ; cela devient un peu lassant, même si c'est toujours aussi bien fait, toujours aussi superbe. A mon humble avis, une épreuve de combat aurait pu être remplacée par un tournoi à cheval, sûrement plus spectaculaire, mais aussi moins facile à réaliser. Mais ne soyons pas trop méchant, car ce serait être injuste envers un jeu superbe et sans défaut majeur, si ce n'est un certain manque d'originalité dans des épreuves, souvent trop longues, ce qui nuit un peu à leur intérêt. On se lasse vite de frapper bêtement la tête de son partenaire qui en fait autant. Mais on dit toujours que celui qui aime bien, châtie bien ! Alors, courez vite vous procurer ce fantastique jeu médiéval, vous ne le regretterez pas.

NICK FALDO PLAYS THE OPEN

Mind Games
Simulation sportive.





Plus besoin d'avoir la maladie de Parkinson pour prétendre être le maître des simulations sportives. Aujourd'hui, place à la réflexion, au calme et à la précision. Le golf entre dans le club très fermé des simulations. Je ne vous ferai pas l'affront de vous expliquer le golf. Je suis d'ailleurs trop novice pour pouvoir prétendre le faire sur un sport qui n'est simple qu'en apparence. Cependant, il faut savoir que les joueurs utilisent différents types de clubs, ayant chacun une gamme de coups ou des surfaces différentes.



La simulation est parfaite et simple à utiliser. Il y a 18 trous (normal), utilisables dans l'ordre, séparément ou par groupes de neuf. Le jeu de clubs est très complet, mais, malheureusement, la notice, même si elle est bien faite (en anglais !), ne parle pas de leurs rôles respectifs : savez-vous quel type de club utiliser pour sortir d'un bunker ? Non, moi, je pense avoir trouvé, mais je ne le vous dirai pas : j'ai peur d'écrire une bêtise ! Comme c'est le cas avec nombre de logiciels, la réalisation d'ensemble fait oublier ce défaut ; mais, finissons-en avec les préambules et passons au jeu lui-même.

La partie haute de l'écran est réservée à la balle et à son environnement. Le joueur n'est pas à l'écran. Les graphismes sont assez soignés pour qu'on distingue parfaitement si la balle est tombée sur le sable, une rivière, le green, ou encore dans un bosquet ou un bois. La partie basse de l'écran ressemble un peu à un GEM. C'est une sorte de fenêtre permanente, à l'intérieur de laquelle on déplace une flèche, à l'aide du clavier ou du joystick. Les possibilités sont nombreuses : on peut choisir son club, la force avec laquelle on va frapper la balle, sa direction. On peut également consulter une carte qui montre la zone complète où évolue la balle. Et, lorsqu'on décide de tirer, si le coup surprend l'ordinateur, soit parce qu'il estime que l'option choisie est mauvaise ou encore que le club est inadapté, etc., il vous demande si vous êtes sûr de votre choix ! C'est donc une superbe réussite qui vous plaira sûrement, vous séduira même, avec certains gadgets ou animations dont j'ai volontairement omis de raconter le contenu. Avec ce jeu, le golf devient de moins en moins physique ! Serez-vous le nouvel Amstrabalesteros (à tes souhaits !) ?

GHOSTS'N GOBLINS

Elite
Arcade

Le preux chevalier que vous êtes doit délivrer une belle demoiselle des griffes d'un seigneur démoniaque. N'écoutant que votre amour, vous voilà parti dans la nuit. C'est la pleine lune, et les morts-vivants sont de sortie, si je puis dire ! Mais rien ne peut vaincre une ardeur si forte qui vous transporte à travers les périples et les dangers de votre aventure. Tout vous est hostile. Soit, soyez hostiles avec tout le monde. Les forgerons du château vous ont fourni une armure neuve et une masse d'épées. La lune éclaire votre parcours. Déjà, à quelques mètres, une tombe s'ouvre, un homme sort mais tout montre en lui qu'il n'est que maléfice et qu'en aucun cas, il ne vous veut du bien. Pour vous défendre, vous tirez. A peine le monstre a-t-il disparu qu'en surgit un deuxième. De toute façon, il faut passer, alors vous sautez par dessus la tombe, tout en pensant que vous n'osiez imaginer ce que l'avenir vous réservait.

Le prinipal intérêt de ce jeu est de découvrir ces adversaires : ils volent, ils marchent et ils sautent, bref ils sont inclassables. L'auteur de Commando récidive avec cette superbe production, belle graphiquement, bien animée et bien conçue dans son ensemble. Cette réalisation plaira aussi bien aux grands qu'aux petits puisque, m'étant absenté quelques instants durant mon banc d'essai, lorsque je suis



revenu, un jolie jeune fille de cinq ans venait de battre le record tout en ayant parcouru plus de tableaux que moi. Devant ma surprise, elle m'a raconté les tableaux que je n'avais pas parcourus ! Je n'ai qu'un regret en jouant à ce jeu : c'est qu'il n'est pas aussi joli sur moniteur monochrome. D'autres jeux ont un bien meilleur contraste, grâce à la présence, dans le programme, d'une option moniteur vert. Pour jouer, je me suis essentiellement servi du "joystick". Il est cependant appréciable d'avoir de bonnes diagonales pour jouer correctement.

Cependant, mon succès n'atteindra sûrement celui de son illustre prédécesseur qu'est Commando. Il lui manque un petit quelque chose. Mais n'en tirez pas de conclusion trop hâtive. En aucun cas, il ne fanera votre superbe logithèque, au contraire !

CHICHE ?

Vous vous doutez bieo que votre AMSTRAD sait faire autre chose que de polvériser des "Alieos" à coups de laser dopé au GPXZ 684... Il peut vous passionoer en se mettant à vos ordres à vous, et noo pas à ceux d'un logiciel du commerce. Pour cela, il n'attend qu'une seule chose : que vous le lui demandiez dans sa langue natale, le Basic.

Il n'y a pas plus bête (et je suis poli...) qu'un ordinateur ! En effet, il peut résoudre en une fraction de seconde un énorme calcul d'astronomie, alors qu'il peut «planter» lamentablement si vous lui demandez «pas comme il faut» combien font 2 + 2 ! Dites-vous bien ceci : un ordinateur est un simple d'esprit, sans la moindre imagination, mais qui travaille très vite, très, très vite, pourvu que l'ordre soit bien posé. C'est cette «rigueur d'écriture des ordres» qui choque celui qui débute en informatique : «2 + 2», il comprend, mais «2 et 2», il ne comprend pas. Quand je vous disais qu'il est bête...

QUE PEUT FAIRE UN ORDINATEUR ?

Avant l'AMSTRAD, vous avez déjà tripoté une calculatrice. Quel engin préhistorique ! Le CPC peut faire tout ce que fait une calculatrice, c'est-à-dire qu'il *peut se passer de programme* et répondre du tac-au-tac. Pour faire une addition avec calculette, vous faites :

712 + 424 + 1206 et touche « = », ici vous ferez :

PRINT 712 + 424 + 1206 et touche «ENTER».

C'est ce que l'on appelle le MODE DIRECT, c'est-à-dire sans passer par un programme.

PRINT (prononcez PRINNT') est un ordre Basic qui signifie «écrit». Il peut être remplacé par le point d'interrogation. Essayez :

?12*3 et «ENTER».

ENTER (prononcez ENNETERE) veut dire «entrée», «exécution».

Votre calculatrice est toute fière de pouvoir mémoriser un nombre, le CPC peut en mémoriser des milliers... Mais un ordinateur peut aussi garder en memoire des mots, des noms, les mettre bout-à-bout pour construire des phrases ; qu'il pourra aussi conserver en mémoire.

Dans notre jargon, on dit que tout ce qui n'est pas un nombre (un mot) est une «CHAINE» : CPC est une chaîne, 464 est un nombre.

Enfin, un ordinateur peut garder en mémoire une «marche à suivre», une suite d'ordres à effectuer, c'est ce que l'on appelle un PROGRAMME, ou logiciel. Il peut être très court, 2 ou 3 ordres, ou très long, plus de 1000 ordres !

On résume tout cela : un ordinateur peut travailler en «mode direct», c'est rapide mais limité..., ou en «mode programmé», ce qui est très spectaculaire. Il peut traiter des nombres, des «chaînes», tracer des traits sur l'écran, et même créer des sons dans son petit haut-parleur.

UN MOT SUR LES TOUCHES DU CLAVIER

Première chose à faire : appuyez *une* fois sur la touche «CAPS LOCK» afin d'écrire en lettres majuscules. Ce n'est pas obligatoire, mais ça fait plus propre en Basic.

Certaines touches fournissent deux symboles. Pour obtenir celui du dessus, appuyez *en même temps* sur une des touches SHIFT (prononcez CHIFTE). SHIFT avec les touches lettres, fait la transition majuscules-minuscules ou inversement, selon que l'on a appuyé ou non sur CAPS LOCK. Essayez.

Un peu de vocabulaire sur l'appellation de certains signes :

"	=	guillemets ou double côte
#	=	diése
$	=	dollar
&	=	ET commercial (ou perluète)
'	=	apostrophe ou simple côte
£	=	livre
↑	=	flèche (ou exposant)
@	=	arrobas ou a commercial
I	=	barre (sur le a commercial)
*	=	étoile (aussi symbole de multiplication)
[ ]	=	crochets
<	=	inferieur à
>	=	superieur à
/	=	slash (aussi symbole de division)
\	=	anti-slash

Ne pas confondre le signe « – » (sous le signe égal) avec le «dash» obtenu par SHIFT et 0. ATTENTION : ces signes de ponctuation ont des significations précises en Basic. Respectez-les !

LES TOUCHES DE SECOURS

Il est très important de savoir ceci : les pires bêtises au clavier sont sans conséquences (aucun dégât n'est possible). Dans le pire des cas, il suffit d'éteindre et de rallumer, et tout redevient «comme neuf». Donc, la plus grande bêtise est justement d'avoir peur d'en faire une...

• Lettre, caractere, espace oubliés : ramenez le curseur (avant d'avoir fait ENTER) par la flèche gauche jusqu'à l'oubli, et tapez les caractères manquants ; ils s'insèrent à gauche. Essayez.

• Toujours avant d'avoir fait ENTER, vous voulez remplacer un caractère par un autre. Revenez *dessus* par la flèche gauche, effacez-le par la touche «CLR», puis tapez la correction qui s'insèrera.

NOTE : La touche «DEL» efface le caractère situé *à gauche* du curseur, c'est souvent moins pratique que le CLR.

• Vous avez déjà fait ENTER : il va falloir recopier par la touche «COPY». Deux méthodes au choix selon la correction à faire :

— Il n'y a pas de caractere à intercaler : revenez au début de la ligne par la fleche «haut», puis appuyez sur COPY, lorsque le curseur arrive sur le caractere faux, ne tapez pas COPY mais le bon caractère, et poursuivez par COPY. Arrivé au bout de la ligne, vous pouvez la prolonger par d'autres caractères, puis ENTER

— Il faut intercaler des lettres : en laissant un doigt appuyé sur SHIFT, remonter avec la flèche «haut» comme tout à l'heure, relâcher SHIFT et presser COPY. La ligne se ré-écrit au dessous. Vous pouvez alors insérer puis faire ENTER.

• Vous voulez arrêter un programme qui ne s'arrête plus : touche ESC (abréviation de ESCAPE, voulant dire EVASION).

• Vous voulez effacer l'écran : tapez CLS et ENTER.

• Vous voulez tout effacer, l'écran et la mémoire Pressez *ensemble* les touches SHIFT, CTRL et ESC La touche CTRL, on l'appelle «CONTROL».

• Pour effacer toute une ligne, tapez son numéro.

A présent que vous savez comment corriger rapidement vos fautes de frappe, on va taper un très court programme que l'on va expliquer point par point.

A reproduire fidèlement, scrupuleusement... Ne confondez pas le chiffre 0 et la lettre O.

LE PROGRAMME PRENOMS COMPOSES

Un programme est une liste de commandes, reparties sur des *lignes* numérotees, généralement de 10 en 10. C'est une habitude, nullement obligatoire ; car ces numéros de lignes n'ont aucune importance, l'ordinateur les prend simplement dans l'ordre.

On entre au clavier une ligne entière, et c'est seulement là que l'on tape ENTER ; puis on tape la ligne suivante. Analysons ce petit programme vite tapé :

Ligne 10
Elle commence par REM (= remarque), l'ordinateur saura que ce qui suit ne le concerne pas, c'est du «baratin» (ici, c'est le titre du programme), il passe tout de suite à la ligne suivante
Ligne 20
CLS est un ordre qui efface l'écran, ça fera plus propre.
Ligne 30
Ordre PRINT pour afficher notre titre. Le texte à écrire doit être mis entre guillemets (très important !). Ces derniers n'apparaîtront pas a l'écran.
Ligne 40
PRINT, suivi de rien du tout, c'est pour sauter une ligne à l'écran.
Ligne 50
Nous mettons en mémoire une variable que nous allons appeler PRENOM1$. Le signe dollar à la fin signale à l'ordinateur que c'est une variable «chaîne» (des lettres, pas un nombre). La chaîne (JEAN-) doit être ecrite entre guillemets elle aussi.
Ligne 60
L'ordre INPUT (prononcez INEPOUTE) veut dire «Entrez au clavier» Quoi ? Ce qui sera la variable PRENOM2$!
Après INPUT, on a mis du texte entre guillemets (facultatif) afin de preciser la question à l'ecran, comme pour PRINT, mais remarquez le point-virgule qui suit ; il dit à l'ordinateur «reste sur la même ligne, à la suite de ce que tu viens d'écrire».
Sur un INPUT, le programme s'arrête, il attend que vous tapiez quelque chose, et que vous validiez par ENTER ; alors, il poursuivra. Supposons que vous ayez tapé JACQUES (sans guillemets) : on aura alors PRENOM2$ = "JACQUES" dans la mémoire.
Ligne 70
L'ordre PRINT n'est pas suivi de guillemets, mais d'un nom de variable, il va donc afficher la VALEUR de cette variable, à savoir JEAN-
Mais, après cela, il y a un point-virgule puis une autre variable. Il va donc écrire *à la suite* ces deux variables, ce qui va donner JEAN-JACQUES. OK ?
Ligne 80
Encore un saut de ligne pour plus propre.
Ligne 90
GOTO 60 (prononcez GOTOU), qui veut dire «va à la ligne 60». C'est l'INPUT de PRENOM2$, qui invite à entrer une oouvelle valeur, PAUL par exemple, qui va remplacer JACQUES, oublié à jamais. Et ainsi de suite.

Nous venons d'utiliser plusieurs mots Basic : REM, CLS, PRINT, INPUT et GOTO. Prenez déjà la bonne habitude de toujours *laisser un blanc* (espace) après chaque mot Basic, sinon gare au plantage !

A present, testez votre programme en tapant RUN et, bien sûr, ENTER.

Ce programme boucle sur lui-même à cause du GOTO (sans fin). Pour l'arrêter pressez la touche ESC.

Vous remarquerez un point d'interrogation lors de l'INPUT, ce qui donne à l'écran PRENOM:?

C'est le Basic qui l'ajoute. S'il vous gêne, remplacez le point-virgule de la ligne 60 par une virgule.

Tapez LIST : votre listing réapparaît. Pratique pour le corriger par la touche COPY.

• Pour le sauvegarder sur cassette (passez l'amorce [1]) ou disquette, tapez :

SAVE"PRENOMS"

(prononcez SAIVE).

• Pour le recharger en mémoire, c'est

LOAD"PRENOMS"

(prononcez LAUDE).

Allez ! c'est ma tournée ! on s'en tape un autre ?

LE PROGRAMME AGES

Un peu dans le même genre, mais avec quelques variantes et surtout les conditions IF.

Ligne 10
Au lieu de REM, on peut mettre l'apostrophe. C'est pareil et c'est plus court.
Ligne 20
On peut mettre plusieurs ordres sur une même ligne, il suffit de les séparer par le "deux-points".
Ligne 30
Cet INPUT demande un nombre (année), donc le nom de la variable AN n'a pas de $ à la fin.
Ligne 40
L'ordinateur calcule la variable AGE (nombre).
Ligne 50
Grâce au point-virgule, on affiche dans la foulée l'âge et le sens :
Attention, il y a encore un autre point-virgule en fin de ligne.
Ligne 60
IF veut dire SI, le signe <, c'est inférieur à (ou «plus petit que»), THEN (prononcez ZEN) veut dire «alors».
On traduit cette ligne en français : «Si AGE plus petit que 6, alors affiche «MENTEUR !», puis va à la ligne 200». Affiche où ? Mais *à la suite* de AGE ans:, puisque la ligne 50 avait laissé un point-virgule en suspend.
Lignes 70 et 80
C'est pareil...
Ligne 90
Il reste les 19 ans et plus, dooc pas la peine de mettre un IF.
Ligne 200
Ce saut de numérotage de 90 à 200 ne gène pas du tout. On saute deux lignes. Pourquoi cet INPUT de R$ (R comme réponse) ? Tout simplement pour interrompre le programme, en

vous invitant à le redémarrer par la touche ENTER. Eo ce cas R$ = rien (chaîne vide), on s'en moque puisque l'on oe se sert pas de R$.

CONCLUSION
(très provisoire...)

En tapant ces quelques lignes, vous avez fait des fautes de frappe, vous avez eu du mal à les corriger, le programme a planté parce qu'il restait encore quelques erreurs oon remarquées en faisant LIST ; et vos jurons etaient en bon français, pas en Basic ! C'EST NORMAL !!! On n'apprend pas à faire du vélo sans quelques chutes, à nager sans boire quelques tasses, donc à programmer sans faire de fautes. Mais, reconnaissez que ça fait quand même moins mal...
J'arrête là pour ce mois, mais amusez-vous à trafiquer les lignes de ces mini-programmes ; retapez telle ligne eo la modifiant, intercalez d'autres numéros de lignes (52, 65, etc.) et admirez les effets obteous. Vous apprendrez bien plus à bidouiller sur de petits programmes qu'à recopier de longs programmes.

```
10 REM PRENOMS COMPOSES
20 CLS
30 PRINT "** PRENOMS COMPOSES **"
40 PRINT
50 PRENOM1$="JEAN-"
60 INPUT "PRENOM:";PRENOM2$
70 PRINT PRENOM1$;PRENOM2$
80 PRINT
90 GOTO 60
```

```
10 ' AGES
20 CLS:PRINT "VOUS DEBUTEZ EN INFORMATIQ
UE :":PRINT
30 INPUT "VOTRE ANNEE DE NAISSANCE:",AN
40 AGE=1986-AN:PRINT:PRINT
50 PRINT AGE;"ans: ";
60 IF AGE<6 THEN PRINT "MENTEUR !!!":GOT
O 200
70 IF AGE<14 THEN PRINT "BRAVO !":GOTO 2
00
80 IF AGE<19 THEN PRINT "CELA TE CHANGE
DE LA DRAGUE...":GOTO 200
90 PRINT "IL ETAIT TEMPS DE S'Y METTRE"
200 PRINT:PRINT:INPUT "***** TAPEZ ENTER
 SVP *****",R$
210 GOTO 20
```

LE HIT DES LECTEURS

DIALOGUES

Y. BOURREE

Cette rubrique sera le lien direct entre vous et AMSTAR, nous tâcherons de répondre à vos questions concernant la revue ou son entourage (hit-parade, le coin des AS, Eureka !... ou, pourquoi pas, sondage). Nous ne répondrons que dans la revue et aux questions d'intérêt général.
Tout d'abord, vous êtes nombreux à nous proposer vos services pour les bancs d'essais. Nous vous en remercions, mais, pour des raisons d'indépendance, nous ne pouvons accepter. D'ailleurs, nous vous donnons la chance, à travers toutes nos autres rubriques, d'intervenir dans la revue.
Vous êtes également nombreux à désirer la mise en place d'un dialogue direct entre nos lecteurs pour les jeux d'aventure. OK, message reçu !
Autre chose, le coin des AS, c'est un bide pour l'instant, tant pis ! Il en va de même pour le hit-parade des utilitaires, il n'y a pas que le jeu dans la vie ! J'allais oublier, l'association hâtive avec tel ou tel journal, à qui on aurait volé une idée, etc. Ce n'est, croyez-moi, pas le cas, bien qu'il existe déjà d'autres revues traitant de toutes les machines (je ne suis pas raciste, la preuve). Notre prix vous plaît (8,50 F), et bien, pour la peine, on le maintient. On voudrait, enfin, également vous remercier pour avoir répondu au sondage, même si WINTER GAMES en a légèrement souffert !
Au-revoir et à la prochaine fois.

Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) et de nous l'envoyer.

Place Utilitaires	Nom	Type	Progrès
1	Longraph	DAO	↑
2	Tasword	Traitement de texte	↑
3	Transmet	Transfert cassette/disquette	↓
4	DBase II	Base de données	↓
5	Maxam	Editeur Assembleur	→

Place Jeux	Nom	Type	Progrès
1	Commando	Arcade	↑
2	Orphée	Aventure	↓
3	Crafton & Xunk	Arcade/Aventure	↑
4	Spitfire 40	Simulation	↓
5	Winter Games	Simulation sportive	↑

EUREKA !

Vous aviez travaillé pendant des heures sur ce ... de logiciel, non pas pour le mettre au point, mais simplement pour en trouver la solution. Vous pestiez contre l'éditeur, l'auteur, et votre ordinateur personnel n'osait plus la ramener en public. Finies les nuits blanches, AMSTAR a pensé à vous. Dépoussiérez vos vieux logiciels que vous aviez mis en quarantaine faute d'y trouver une solution, car ceux qui sont des cracks de l'aventure vont pouvoir nous envoyer leurs solutions. Elles seront testées et leurs auteurs récompensés. Attention, il faut que votre dossier "solution" soit complet, les plans seront les bienvenus. A vos crayons !

LE COIN DES AS

Winter Games (Hot Dog)	8,8	Nicolas CLOIREC
Winter Games (Bobsled)	26,54	Stéphane CLOIREC
Winter Games (Speed Skating)	0,32.1	Yanick BOURREE
Harrier Strike Force	8 000	Denis BONOMO
Saï Combat	83 290	Eric FAUREZ
Green Beret	12 800	Marcel LE JEUNE
Spindizzy	8 % of screens 8 % of jewels 8 % of game	Eric VIEL

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...
Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...
En attendant vos performances, la rédaction d'AMSTAR vous communique les siennes. Elles vous paraîtront sans doute ridicules, mais il faut bien lancer la rubrique... On attend vos exploits avec impatience ! N'oubliez pas, il faudra joindre une photo de votre score si vous voulez que celui-ci soit publié.

CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

Nom du logiciel	Editeur	Prix Cass.	Prix disq.
Bactron	Loriciels	140 F	180 F
Marecaibo	Loriciels	N.C.	N.C.
Rebel Planet	U.S. Gold	N.C.	N.C.
Graphic City	Ubi Soft	150 F	195 F
Mission Elevator	Euro Gold	120 F	N.C.
XARQ	Electric Dreams	N.C.	N.C.

CORTEX

Jean-Max COUTAZ

Faites travailler vos cellules grises... CORTEX est un jeu qui fait appel à la réflexion.
Inspiré du Master-Mind, le jeu consiste à trouver l'emplacement exact d'une forme déterminée.
Cinq formes sont placées aléatoirement (toutes différentes et non visibles jusqu'à la fin de la partie) au bas de l'écran à gauche. Il faut trouver les formes et le placement.
On dispose de 8 formes (rappelées au bas de l'écran à droite).
On a la possibilité de visualiser les formes cachées un court instant à l'aide de la touche V, mais, attention, on perd 10 points à chaque fois.
Les formes sélectionnées avec les touches de 1 à 8 s'affichent au fur et à mesure : lorsqu'il y en a 5, les témoins forme-placement s'affichent à leur tour.
Un témoin foncé — une forme exacte placée au bon endroit.
Un témoin clair — une forme exacte mal placée.
Dix tentatives sont possibles. Pendant ce temps, le score est décompté proportionnellement au nombre d'essais.
Un jeu où la réflexion a chassé le joystick !

LA CHASSE AUX CANARDS

Jean-Charles ZAKARIA

La chasse est ouverte ! Pauvres canards...
Ce jeu consiste à abattre 25 canards pendant une durée de 500 unités de temps. Le nombre de points du score varie entre 10 et 100, selon la position du tireur. Si le canard est abattu dès son apparition, le joueur marque 100 points.. le déplacement du joueur s'effectue à l'aide du joystick.
Plus le temps écoulé est faible, meilleure sera l'appréciation affichée par l'ordinateur.
Sale temps pour les canards. Moi, je me sauve ! Coin, coin...

CORTEX

```
1 REM -------------------------------------
-----------------------------------
2 REM --------        Loop de presenta
tion  C O R T E X    --------------
3 REM ---------------------------------
-----------------------------------

4 REM
5 MODE 0:BORDER 0:PAPER 0:PEN 1:SPEED IN
K 4,20:INK 0,0:INK ...
6 FOR x=1 TO 19:LOCATE ...:PEN 13:PRINT
CHR$(238):NEXT
7 FOR x=1 TO 19:LOCATE ...:PRINT CHR$(2
38):NEXT
8 FOR x=1 TO 19:LOCATE ..3:PRINT CHR$(2
38):NEXT
9 FOR y=1 TO 24:LOCATE ...:PRINT CHR$(23
8):NEXT
10 FOR y=1 TO 24:LOCATE .9..:PRINT CHR$(
238):NEXT
11 LOCATE 5,.:PEN 1:PRINT"C O R T E X

12 PEN 7:LOCATE 3,21:PRINT"JMC        19
86"
13 PLOT 110,360:DRAW 490,360,1:DRAW 490,
325,1:DRAW 110,325,1:DRAW 110,360,1
14 PLOT 496,356:DRAW 496,320,1:DRAW 11..,
320,
15 ORIGIN 300,190
16 FOR x=1 TO 360 STEP 5
17 MOVE 220*COS(x),80*SIN(x)
18 DRAW 0,100,a:a=a+1
19 IF a/15 THEN a=0
20 NEXT:FOR t=1 TO 3000:NEXT
21 RUN"cortex1"




10 REM ---------------------------------
-----------------------------------
20 REM ----- C O R T E X - COUTAZ JM
ANNECY-CRAN - Version  - 1986 -------
30 REM ---------------------------------
--------------------------------- -

40 REM
50 ss=0:tt=1
60 MODE 1
70 ENV 1,4,1,2,8,-1,2,8,1,2,4,-1,2
80 SOUND 1,25,5,12,1,1:SOUND 1,0,10,5:SO
UND 1,55,10,12,1,1:SOUND 1,0,5,5:SOUND 1
,99,15,12,1,1
90 REM
100 REM ..................... redefinitio
n des formes des pions
110 REM
120 SYMBOL AFTER 239
130 SYMBOL 240,255,129,129,129,129,129,1
29,255
140 SYMBOL 241,170,85,170,85,170,85,170,
85
150 SYMBOL 242,165,102,231,24,24,231,102
,165
160 SYMBOL 243,255,0,255,0,255,0,255,0
170 SYMBOL 244,24,60,255,126,126,255,60,
24
180 SYMBOL 245,255,255,255,255,255,255,2
55,255
190 SYMBOL 246,165,36,231,0,0,231,36,165
200 SYMBOL 247,255,153,153,153,153,153,1
53,255
210 REM
220 REM ..................... positions p
redefinies des temoins
230 REM
240 DIM po(45)
250 FOR como=0 TO 44
260 READ predef:po(como)=predef
270 NEXT
280 DATA 3,2,5,1,4,1,5,3,...,4,...,3,5,4,1,4
,5,1,2,3,5
290 DATA ...,4,3,5,...,1,3,4,5,...,4,1,3,...
,3,4,5,2,3,4,...,5
300 REM
310 REM ..................... recherche a
leatoire des formes a trouver
```

```
320 REM
330 c=INT(RND(4)*8)+1
340 forme(1)=c+239
350 c=INT(RND(4)*8)+1
360 IF forme(1)=c+239 THEN 350
370 forme(2)=c+239
380 c=INT(RND(4)*8)+1
390 IF forme(1)=c+239 OR forme(2)=c+239
THEN 380
400 forme(3)=c+239
410 c=INT(RND(4)*8)+1
420 IF forme(1)=c+239 OR forme(2)=c+239
OR forme(3)=c+239 THEN 410
430 forme(4)=c+239
440 c=INT(RND(4)*8)+1
450 IF forme(1)=c+239 OR forme(2)=c+239
OR forme(3)=c+239 OR forme(4)=c+239 THEN
 440
460 forme(5)=c+239
470 REM
480 REM .................... fenetres sc
ore et commentaires
490 REM
500 WINDOW #1,34,39,2,2:PAPER #1,0:PEN #
1,1 :REM score
510 WINDOW #2,22,38,6,10:PAPER #2,3:PEN
#2,tt :REM interieur
520 WINDOW #3,21,39,5,12:PAPER #3,0:PEN
#3,1 :REM exterieur
530 REM
540 REM .................... texte et tr
ace cadre
550 REM
560 PEN 1
570 TAG:MOVE 355,58::PRINT"VALEURS ENTRE
ES";:MOVE 205,58:PRINT"ESSAIS";:TAGOFF
580 PRINT#3,STRING$(133,238)
590 LOCATE 14,24:PRINT"No "
600 LOCATE 5,2:PRINT"PIONS":LOCATE 13,2:
PRINT"TEMOINS"
610 LOCATE 28,2:PRINT"SCORE"
620 LOCATE 23,16:PRINT"FORME DES PIONS"
630 REM
640 FOR courbes=1 TO 25:READ e,f,g,h:PLO
T e,f:DRAW g,h,1:NEXT
650 DATA 0,398,640,398,0,2,640,2,330,70,
615,70,330,135,615,135,330,170,615,170
660 DATA 615,70,615,170,3,40,638,40,195,
2,195,40,1,360,640,360,305,2,305,40,1,2,
1,400,330,70,330,170,638,2,638,398
670 DATA ,195,320,305,320,195,288,305,288
,195,257,305,257,195,224,305,224,195,192
,305,192,195,160,305,160,195,128,305,128
,195,96,305,96,195,64,305,64
680 DATA 195,352,305,352,195,66,195,350,
305,66,305,350
690 REM
700 REM .................... inscription
s modeles formes pions
710 REM
720 FOR aa=23 TO 37 STEP 2
730 aj=aj+1
740 LOCATE aa,18:PRINT CHR$(239+aj)
750 LOCATE aa-1,20:PRINT aj
760 NEXT
770 PAPER 0:PEN 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 3
,ss
780 CLS #2:CLS #1
790 numero=1
800 PRINT#1," 100"
810 REM
820 REM ----------------------------------
----------------------------------------
830 REM ---------------            PROGRA
MME PRINCIPAL          ---------------
840 REM ----------------------------------
----------------------------------------
850 REM
860 REM .................... entree des
pions
870 REM
880 REM
890 PRINT#2:PRINT#2," VOULEZ VOUS LES
 REGLES O/N";re$
900 re$=INKEY$:IF re$=""THEN 900
910 re$=UPPER$(re$)
920 IF re$="O"THEN GOSUB 2500
930 IF re$<>"N"THEN 900
940 SOUND 1,555,50,12,1,1
950 PRINT#2:PRINT#2,"ENTRER LE CHIFFRE C
ORRESPONDANT A LA FORME  CHOISIE      "
960 LOCATE 3,24:PRINT"? ? ? ? ?"
970 pion$=INKEY$:IF pion$="" THEN 970
980 SOUND 1,44,5,9,1,1:SOUND 2,111,5,12:
SOUND 3,222,26,10
990 pion$=UPPER$(pion$):IF pion$="V"THEN
 GOSUB 2100:'vision rapide pions
1000 IF VAL(pion$)>8 OR VAL(pion$)=0 THE
N SOUND 1,77,10,12,0,0,1:LOCATE 38,22:PR
INT"  ":GOTO 960
1010 REM
1020 GOSUB 2310:REM ......... memoire en
tree des pions
1030 REM
1040 REM .................... affectatio
n pions en fonction des touches 12345678
1050 REM
1060 IF VAL(pion$)=1 THEN formepion=240
1070 IF VAL(pion$)=2 THEN formepion=241
1080 IF VAL(pion$)=3 THEN formepion=242
1090 IF VAL(pion$)=4 THEN formepion=243
1100 IF VAL(pion$)=5 THEN formepion=244
1110 IF VAL(pion$)=6 THEN formepion=245
1120 IF VAL(pion$)=7 THEN formepion=246
1130 IF VAL(pion$)=8 THEN formepion=247
1140 REM
1150 REM .................... affichage
des pions
1160 REM
1170 PEN 1
1180 LOCATE 16,24:PRINT numero
1190 LOCATE 26+K,24:PRINT pion$:k=K+2:IF
 K=10 THEN K=0
1200 LOCATE 3+hor,4+vert:PRINT CHR$(form
epion)
1210 dep=dep+2:hor=hor+2
1220 IF dep>9 THEN dep=0
1230 IF hor=10 THEN hor=0:vert=vert+2:nu
mero=numero+1
1240 PEN 1
1250 GOSUB 2450:REM affichage score
1260 REM
1270 REM .................... test place
ment exact
1280 REM
1290 cc=cc+1:IF cc>5 THEN cc=1
1300 IF formepion= forme(cc) THEN coul=3
:pt=pt+1:GOSUB 1650:REM position exacte
1310 IF formepion= forme(cc) THEN detec=
detec+1
1320 IF formepion<> forme(cc) THEN coul=
0:pt=pt+1:GOSUB 1650:REM position fausse

1330 IF vert>19 AND ATcoul(0)=3 AND ATco
ul(1)=3 AND ATcoul(2)=3 AND ATcoul(3)=3
 AND ATcoul(4)=3 THEN 1930
1340 IF vert>19 THEN FOR j=1 TO 1000:NEX
T: GOTO 1460:REM TEST PERDU
1350 IF at=5 THEN GOSUB 1710:REM afficha
ge temoins ordre et forme
1360 IF at=5 THEN GOSUB 2210:REM test fo
rmes exactes
1370 IF at=5 THEN GOSUB 2360:REM afficha
ge nombre de formes trouvees
1380 REM
1390 GOTO 950:REM ............ fin de pr
ogramme principal
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM .................... fin de je
u
1450 REM
1460 FOR D=3500 TO 20 STEP -35:SOUND 1,D
,2,9,1,1:NEXT
1470 CLS #2
1480 PRINT #2:PRINT #2," VOUS AVEZ PERDU
"
1490 i=3:FOR v=1 TO 5:SOUND 1,25,5,12:LO
CATE i,24:PRINT CHR$(forme(v)):i=i+2:NEX
T
1500 FOR T=1 TO 5000:NEXT
1510 FOR D=20 TO 1500 STEP 35:SOUND 1,D,
1,8,1,1:NEXT
1520 PRINT #2:PRINT #2:PRINT #2,"ENCORE
UN JEU O/N":PRINT#2
1530 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 1530
1540 A$=UPPER$(A$)
1550 REM
1560 REM .................... retour a u
n nouveau jeu ou fin
1570 REM
1580 IF A$="O"THEN RESTORE:ERASE oo :CLE
AR:GOTO 10:REM reinitialisation
1590 IF A$<>"N"THEN 1530
1600 CLS:LOCATE 18,10:PRINT"F I N":FOR j
=1 TO 2000:NEXT:LOCATE 7,14:PRINT"ALLEZ'
... ENCORE UN DERNIER":FOR j=1 TO 2000:N
EXT:RUN
1610 STO$=INKEY$:IF STO$=""THEN 1610 ELS
E RUN
```

```
1620 REM
1630 REM .................... mise en me
moire des couleurs
1640 REM
1650 ATcoul(at)=coul
1660 at=at+1
1670 RETURN
1680 REM .................... affichage d
es temoins ordre et forme ........
1690 REM
1700 dimivi=vert:dimivi=dimivi+10
1710 FOR f=0 TO 4
1720 FOR s=1 TO 150:NEXT:SOUND 1,75,5,11
:SOUND 2,88.5,11
1730 LOCATE 13+po(oX),4+oY:PEN ATcoul(f)
:PRINT CHR$(233)
1740 oX=oX+1
1750 IF oX= 5 THEN oY=2
1760 IF oX=10 THEN oY=4
1770 IF oX=15 THEN oY=6
1780 IF oX=20 THEN oY=8
1790 IF oX=25 THEN oY=10
1800 IF oX=30 THEN oY=12
1810 IF oX=35 THEN oY=14
1820 IF oX=40 THEN oY=16
1830 IF oX=45 THEN oY=18
1840 IF oX=50 THEN oY=20
1850 IF oX=55 THEN oY=22
1860 IF oX=60 THEN oY=24
1870 NEXT
1880 PEN 1
1890 IF ATcoul(0)=3 AND ATcoul(1)=3 AND
ATcoul(2)=3 AND ATcoul(3)=3 AND ATcoul(4
)=3 THEN GOSUB 1930
1900 RETURN
1910 REM .................... affichage
gagne
1920 REM
1930 GOSUB 2010:GOSUB 2010
1940 GOSUB 2010:GOSUB 2010
1950 GOSUB 2010:GOSUB 2010
1960 GOSUB 2010:GOSUB 2010
1970 ii=3:FOR aresul=1 TO 5:LOCATE ii,24
:PRINT CHR$(forme(aresul)):ii=ii+2:NEXT
1980 GOTO 1500
1990 REM .................... bruitage g
agne
2000 REM
2010 SOUND 1,80,10.9,1,1:SOUND 1,50,10,9
,1,1
2020 CLS #2
2030 SOUND 1,66,10,8,1,1
2040 PRINT#2:PRINT #2," VOUS AVEZ GAGNE"

2050 PRINT#2," * * * * * * * e "
2060 RETURN
2070 REM
2080 REM .................... vision rap
ide du resultat
2090 REM
2100 dimivi=dimivi+10
2110 i=3:FOR v=1 TO 5
2120 LOCATE i,24
2130 PRINT CHR$(forme(v))
2140 i=i+2
2150 NEXT
2160 FOR att=1 TO 200:NEXT
2170 LOCATE 3,24:PRINT STRING$(10," ")
2180 RETURN
2190 REM .................... test des f
ormes exactes
2200 REM
2210 IF forme(1)=(testforme(1)+239) OR f
orme(1)=(testforme(2)+239) OR forme(1)=(
testforme(3)+239) OR forme(1)=(testforme
(4)+239) OR forme(1)=(testforme(5)+239)
THEN som(1)=1
2220 IF forme(2)=(testforme(1)+239) OR f
orme(2)=(testforme(2)+239) OR forme(2)=(
testforme(3)+239) OR forme(2)=(testforme
(4)+239) OR forme(2)=(testforme(5)+239)
THEN som(2)=1
2230 IF forme(3)=(testforme(1)+239) OR f
orme(3)=(testforme(2)+239) OR forme(3 =(
testforme(3)+239) OR forme(3)=(testforme
(4)+239) OR forme(3)=(testforme(5)+239)
THEN som(3)=1
2240 IF forme(4)=(testforme(1)+239) OR f
orme(4)=(testforme(2)+239) OR forme(4)=
testforme(3)+239) OR forme(4)=(testforme
```

▷

```
(4)+239) OR forme(4)=(testforme(5)+239) THEN som(4)=1
2250 IF forme(5)=(testforme(1)+239) OR forme(5)=(testforme(2)+239) OR forme(5)=(testforme(3)+239) OR forme(5)=(testforme(4)+239) OR forme(5)=(testforme(5)+239) THEN som(5)=1
2260 som=som(1)+som(2)+som(3)+som(4)+som(5)-detec
2270 FOR vt=1 TO 5:som(vt)=0:NEXT:REM remise a zero formes exactes
2280 RETURN
2290 REM ..................... mise en memoire des entrees pions
2300 REM
2310 tf=tf+1
2320 testforme(tf)=VAL(pion$)
2330 RETURN
2340 REM ..................... affichage nombre de formes trouvees
2350 REM
2360 IF som=0 TNEN 2400
2370 SOUND 1,121,5,7,1,1:FOR pl=1 TO 150:NEXT
2380 sd=sd+1:LOCATE 13+sd,5+zd:PEN 1:PRINT CHR$(233)
2390 IF sd<som TNEN 2360
2400 zd=zd+2
2410 at=0:tf=0:sd=0:detec=0
2420 RETURN
2430 REM ..................... affichage du score
2440 REM
2450 dimiscor=(100-(vert*5))-dimivi
2460 PRINT#1,dimiscor
2470 RETURN
2480 REM --------------------- regles du jeu
2490 REM
2500 CLS #2
2510 PRINT#2:PRINT#2," IL FAUT TROUVER   UNE  FORME       DETERMINEE"
2520 GOSUB 2770
2530 PRINT#2:PRINT#2:PRINT#2,"       PLACEE       AU BON ENDROIT":PRINT#2
2540 GOSUB 2770
2550 PRINT#2:PRINT#2,"   POUR CELA ON     DISPOSE        DE 10 ESSAIS ":PRINT#2
2560 GOSUB 2770
2570 PRINT#2:PRINT#2:PRINT#2," IL EST POSSIBLE   DE  VISIONNER     LE RESULTAT":PRINT#2
2580 GOSUB 2770
2590 PRINT#2:PRINT#2,"  A L'AIDE DE LA     TOUCHE V":PRINT#2
2600 GOSUB 2770
2610 PRINT#2:PRINT#2," MAIS  ATTENTION 10  POINTS SONT       PERDUS       A CHAQUE FOIS"
2620 GOSUB 2770
2630 PRINT#2:PRINT#2,"  SELECTIONNER LES FORMES AVEC    LES TOUCHES          1 A 8"
2640 GOSUB 2770
2650 PRINT#2:PRINT#2,"   LES TEMOINS  S'AFFICHENT":PRINT#2:PRINT#2
2660 GOSUB 2770
2670 PRINT#2:PRINT#2,"  TEMOIN FONCE PLACEMENT EXACT":PRINT#2:PRINT#2
2680 GOSUB 2770
2690 PRINT#2:PRINT#2,"  TEMOIN CLAIR  FORME EXACTE":PRINT#2:PRINT#2
2700 GOSUB 2770
2710 PRINT#2:PRINT#2,"  BONNE  CHANCE"
2720 PRINT#2,"  * * * * * * *":PRINT#2:PRINT#2
2730 GOSUB 2770
2740 re$="N"
2750 REM ------------------ attente touche regles du jeu
2760 REM
2770 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 2770
2780 RETURN
```

LA CHASSE AUX CANARDS

```
100 CLS
200 MODE 0
300 BORDER 0:PAPER 11:INK 11,11:CLS
400 PEN 1:INK 1,18:LOCATE 6,1:PRINT"LA CHASSE"
500 LOCATE 5,2:PRINT"AUX CANARDS"
600  PEN 2:INK 2,1:LOCATE 9,4:PRINT"PAR"
700 LOCATE 7,6:PRINT"ZAKARIA"
800 LOCATE 5,8:PRINT"JEAN CHARLES"
900 PEN 3:INK 3,0:LOCATE 5,3:PRINT"***********"
1000 LOCATE 5,9:PRINT"***********"
1100 SYMBOL AFTER 126
1200 SYMBOL 126,0,56,41,255,15,3,0,0
1300 SYMBOL 127,120,252,254,255,254,252,120,40
1310 SYMBOL 214,1,3,7,14,30,60,124,120
1320 SYMBOL 128,0,0,3,63,47,56,8,8
1330 SYMBOL 215,0,0,0,1,7,63,127,255
1340 SYMBOL 216,1,15,255,255,255,255,255,255
1350 SYMBOL 217,128,192,224,240,248,252,240,240
1360 SYMBOL 218,63,31,15,7,3,0,0,0
1370 SYMBOL 219,255,255,255,255,255,126,60,16
1380 SYMBOL 220,224,192,128,128,128,0,0,0
1381 SYMBOL 221,0,0,0,0,1,2,4,8
1382 SYMBOL 222,0,0,0,8,8,8,8,8
1383 SYMBOL 223,0,4,4,4,4,4,4,28
1384 SYMBOL 224,28,28,8,28,62,63,62,62
1385 SYMBOL 225,62,28,20,20,20,20,20,54
1400 K$=CHR$(126)+CHR$(127)+CHR$(32)
1410 J$=CHR$(128)+CHR$(127)
1420 Z$=CHR$(215)+CHR$(216)+CHR$(217)
1430 Q$=CHR$(218)+CHR$(219)+CHR$(220)
1500 LOCATE 9,14:PRINT CHR$(214):LOCATE 8,15 :PRINT;K$:LOCATE 11,12:PRINT CHR$(214):LOCATE 10,13:PRINT;K$:LOCATE 13,15:PRINT CHR$(214):LOCATE 12,16:PRINT;K$
1600 LOCATE 1,22:PRINT"  APPUYEZ SUR UNE     TOUCHE .S.V.P":CALL &BB06
1700 CLS
1800 PAPER#1,11:INK 11,14
1900 WINDOW#1,1,40,1,10
2000 CLS#1
2100 PAPER 9:INK 9,9
2200 WINDOW 1,40,11,25
2300 CLS
2310 LOCATE 10,12:PRINT CHR$(224)
2311 LOCATE 10,13:PRINT CHR$(225)
2312 LOCATE 10,11:PRINT CHR$(223)
2313  PEN#1,4:INK 4,26:LOCATE#1,14,2:PRINT#1,Z$
2314 LOCATE#1,14,3:PRINT#1,Q$
2315 LOCATE#1,1,8:PRINT#1,CHR$(216)+CHR$(217)
2316 LOCATE#1,1,9:PRINT#1,CHR$(219)+CHR$(220)
2317 LOCATE#1,19,6:PRINT#1,CHR$(215)+CHR$(216)
2318 LOCATE#1,19,7:PRINT#1,CHR$(218)+CHR$(219)
2400 T=500
2500 s=0
2600 m=5
2700 h=5
2800 L=25
2900 PEN#1,6:INK 6,6:LOCATE#1, 3,1:PRINT#1, "SCORE:";S
3000 LOCATE#1, 1,2:PRINT#1, "CANARDS:":LOCATE#1, 9,2:PRINT#1,L
3100 T=T-1:LOCATE#1,3,3:PRINT#1, "TEMPS:";T:IF T=0 THEN GOSUB 7400
3200 x=10
3300 y=12
3400 a=19
3500 CALL &BD19:CALL &BD19
3600 LOCATE x,y:PRINT CHR$(239)
3800 GOSUB 4700
3900 GOSUB 4100
4000 GOTO 3800
4100 PEN#1,8:INK 8,0:a=a-1:LOCATE#1, a,h:PRINT#1,K$
4110 PEN#1,7:INK 7,0,14:LOCATE#1, a+1,h-1:PRINT#1,CHR$(214)+CHR$(32)
4200 IF a=1 THEN a=18
4300 LOCATE#1, 1,5:PRINT#1, CHR$(32)+CHR$(32)
4310 LOCATE#1, 2,4:PRINT#1, CHR$(32)+CHR$(32)
4320 PEN#1,6:T=T-1:LOCATE#1,3,3:PRINT#1, "TEMPS:";T:IF T=0 THEN GOSUB 7400
4600 RETURN
4700 j=JOY(0)
4800 IF j=4 THEN x=x-1
4900 IF j=8 THEN x=x+1
5000 IF x<8 THEN X=8
5100 IF x>18 THEN x=18
5200 LOCATE x,y:PRINT CHR$(32)+CHR$(224)+CHR$(32)
5210 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(32)+CHR$(225)+CHR$(32)
```

```
5220 LOCATE x,y-1:PRINT CHR$(32)+CHR$(22
3)+CHR$(32)
5300 IF y=16 THEN 5500
5400 RETURN
5500 SOUND 1,200.10,15,10,1,1:GOSUB 4100
 :LOCATE#1,x+1,10:PRINT#1,CHR$(145):LOCA
TE#1,x+1,10:PRINT#1,CHR$(145):LOCATE#1.x
+1,10:PRINT#1,CHR$(145):LOCATE#1,x+1,10:
PRINT#1,CHR$(145):LOCATE#1,x+1.10:PRINT#
1.CHR$(145):LOCATE#1. x+1.10:PRINT#1, CH
R$(32)
5600 LOCATE#1.x+1,5:PRINT#1,CHR$(145):LO
CATE#1.x+1,5:PRINT#1,CHR$(145):LOCATE#1.
x+1,5:PRINT#1,CHR$(145):LOCATE#1,x+1.5:P
RINT#1,CHR$(145):LOCATE#1,x+1,5:PRINT#1.
CHR$(145):LOCATE#1. x+1.5:PRINT#1. CHR$(
32)
5700 IF x=a AND m=h THEN 5900
5800 RETURN
5900 PEN#1.6:SOUND 2.50.50.10:LOCATE#1.x
,m:PRINT#1. CHR$(238)
6000 IF x>15 THEN s=s+100:LOCATE#1. 3,1:
PRINT#1, 'SCORE:':S
6100 IF x 10 AND X<16 THEN s=s+50:LOCATE
#1, 3,1:PRINT#1. 'SCORE:';S
6200 IF x>5 AND X<11 THEN s=s+30:LOCATE#
1, 3,1:PRINT#1. 'SCORE:':S
6300 IF x<6 THEN s=s+10:LOCATE 3,1:PRINT
 'SCORE:':S
6400 L=L-1:LOCATE#1, 1,2:PRINT#1. 'CANAR
DS:':LOCATE#1. 9.2:PRINT#1, L:IF L=0 THE
N GOSUB 8300
6600 LOCATE#1.a+1,h-1:PRINT#1,CHR$(32)+C
HR$(32)
6610 PEN#1,8:h=h+1:a=a-1:LOCATE#1. a.h:P
RINT#1. i$:LOCATE#1. a+1.h-1:PRINT#1. CH
R$(32)+CHR$(32):FOR f=1 TO 200:NEXT:IF h
=10 THEN 6700 ELSE 6600
6700 LOCATE#1. a,h:PRINT#1. CHR$(32)+CHR
$(32)
6800 h=1
6900 h=h+1:a=a-1:LOCATE a,h:PRINT i$:LOC
ATE a+1.h-1:PRINT CHR$(32)+CHR$(32):FOR
f=1 TO 200:NEXT:IF a=2 THEN 7000 ELSE 69
00
7000 FOR b=1 TO 500:NEXT
7100 LOCATE a.h:PRINT CHR$(32)+CHR$(32)

7200 h=5
7300 GOTO 3800
7400 CLS#1
7500 CLS
7600 GOSUB 9300
7700 LOCATE 1.5:PRINT'VOUS AVEZ RATE";L;
'CANARDS....'
7800 LOCATE 4.8:PRINT'  PRESSEZ [O] POUR
     REJOUER'
7900 LOCATE 6.2:PRINT 'SCORE:';s
8000 k$=INKEY$
8100 IF k$='o' THEN RUN ELSE 8000
8200 RETURN
8300 CLS#1
8400 CLS
8500 GOSUB 9300
8600 LOCATE 6,1:PRINT 'SCORE:';s
8610 E=500-T:LOCATE 6,3:PRINT'TEMPS:':E
8700 IF E<100 THEN LOCATE 3.5:PRINT'FELI
CITATIONS'' '"
8710 IF E>110 AND E<200 THEN LOCATE 6,5:
PRINT'BRAVO''''"
8720 IF E>210 THEN LOCATE 6,5:PRINT'PAS
MAL''"
8800 LOCATE 3.8:PRINT'VOUS AVEZ REUSSI A
 DESCENDRE TOUS LES   CANARDS.'
8900 LOCATE 4.12:PRINT'  PRESSEZ [O] POU
R       REJOUER'
9000 K$=INKEY$
9100 IF K$='o' THEN RUN ELSE 8000
9200 RETURN
9300 P$='GAME OVER'
9400 FOR N=1 TO LEN(P$)
9500 LOCATE#1,N+1,3
9600 FOR N2=LEN(P$) TO N STEP-1
9700 PRINT#1, MID$(P$,N2,1)
9800 LOCATE#1. N+1,3
9900 SOUND 1,150+N2,5,15,10,12
10000 NEXT N2,N
10100 LOCATE#1.16,4:PRINT#1, CHR$(214):L
OCATE#1,15.5:PRINT#1,k$:LOCATE#1.18.2:PR
INT#1.CHR$(214):LOCATE#1.17,3:PRINT#1.K$
:LOCATE #1,19,6:PRINT#1.CHR$(214):LOCATE
 #1.18.7:PRINT#1. k$
10200 RETURN
```

BOF ! DES BRETONS !

Lorsque GUILLEMOT est apparu sur le marché de l'informatique, pratiquement personne n'a prêté attention à ce nouveau-venu.
Aujourd'hui, du nord au sud et d'est à l'ouest, de nombreux revendeurs ne tarissent pas d'éloges pour son efficacité. Pourtant, rien ne prédestinait Michel GUILLEMOT à l'informatique. Ses origines ? Le gros en alimentaire. Seulement voilà, dans l'ouest, on sait rapidement s'adapter aux situations du marché.

AMSTAR — Guillemot est connu en Bretagne ?
G.I.S. — Effectivement, c'était déjà une société de négoce alimentaire depuis 1949 !
AMSTAR — Et maintenant ?
G.I.S. — Le premier importateur de logiciels anglais !
AMSTAR — C'est vous le PDG ?
G.I.S. — Nous sommes quatre frères et tous les quatre passionnés d'informatique !
AMSTAR — De l'alimentation au soft, vous avez une formation de base ?
G.I.S. — Hautes études informatique, plusieurs stages à l'étranger (Vienne, Berlin, Etats-Unis) ; cela autant pour se perfectionner sur le plan technique que sur le plan de la distribution, mais aussi un solide langage commercial !
AMSTAR — Est-ce un secret, ou pouvez-vous me dire comment vous trouvez tous ces logiciels en Angleterre ?
G.I.S. — Nous voyageons beaucoup, et nous nous sommes aperçus qu'il y avait d'excellents logiciels en Angleterre, notamment les jeux. Donc, nous sommes allés voir les grossistes et ensuite, il y a deux ans, nous avons commencé à diffuser en France.
AMSTAR — Et maintenant ?
G.I.S. — C'est eux qui viennent à nous pour que nous diffusions les produits.
AMSTAR — Est-ce à dire que vous avez une structure commerciale très importante ? Quel est le nombre de représentants sur la route ?
G.I.S. — Aucun ! Maintenant, il faut être branché et avoir les logiciels très vite ; le démarchage à domicile ne permet pas un travail suffisamment rapide. Au début, cela a été du bouche-à-oreille, maintenant, nous avons un solide réseau de revendeurs.
AMSTAR — Vous avez cassé les prix pour vous introduire, avez-vous fait de meilleures propositions que vos concurrents ?
G.I.S. — Pas du tout, en fait, nous leur vendons le système Guillemot.
AMSTAR — Quel système ?
G.I.S. — Nos vendeurs sont recrutés suivant leurs motivations, ce sont des passionnés d'informatique ; ils testent les logiciels qu'ils vendent, ils téléphonent toutes les semaines à nos revendeurs. Les revendeurs sont ainsi rapidement au courant des nouveautés. Ils se réapprovisionnent chaque semaine. Toute commande passée avant 15 heures est livrée le lendemain ou 48 h après (la poste !).
Notre intérêt n'est pas de bourrer les rayons, mais de permettre aux revendeurs d'avoir des nouveautés toutes les semaines, d'avoir un stock qui tourne.
AMSTAR — Refusez-vous des logiciels ?
G.I.S. — Cela nous arrive si le logiciel est vraiment nul.
AMSTAR — Cela arrive ?
G.I.S. — Rarement ! Mais nos vendeurs, testant tous les logiciels, donnent leur avis aux revendeurs. Nos clients nous font confiance, on ne leur conseille pas les mauvais produits.
AMSTAR — Quelle est la moyenne d'âge de votre équipe ?
G.I.S. — 23 ans.
AMSTAR — Quelle est la part du marché Amstrad dans vos produits ?
G.I.S. — 60 % du marché.
AMSTAR — Pour demain, Guillemot, c'est quoi ?
G.I.S. — Un important réseau de revendeurs branchés avec des nouveautés chaque semaine.
AMSTAR — Combien par semaine ?
G.I.S. — En ce moment, 10 à 15 nouveaux logiciels par semaine.
AMSTAR — Faites-vous des reprises d'invendus dans les boutiques ?
G.I.S. — Nos clients peuvent commander à l'unité et sont conseillés sérieusement avant d'acheter le produit. Nous n'avons pas de surstock, et ceux qui suivent notre méthode, c'est la même chose.
AMSTAR — Et les produits français ?
G.I.S. — Même pour ceux qui ont une bonne étiquette et l'habitude de faire de bons produits, nous ne faisons aucune commande systématiquement. Nous testons le produit et ensuite nous passons notre commande en fonction de la qualité. Ce qui compte au bout de la chaîne, c'est le client. Nous leur vendons le logiciel, pas l'enveloppe.
AMSTAR — Hier, à Vienne, à Berlin aux Etats-Unis, aujourd'hui, vacances à Hong-Kong.
G.I.S. — Et oui, il paraît que le yen prend le large de plus en plus par rapport au dollar, alors on veille tout en visitant...

LES DENTS DE SA MÈRE

TRANSOFT ET IMPERASOFT
Aventure



Supertramp et Edika réunis dans une même production. Une aventure romanesque qui vous rappellera votre jeunesse. Pourtant, le graphisme est loin d'être génial et l'animation est trop succincte. Dommage ! Pour les amoureux de l'aventure seulement...

ALIEN HIGHWAY

VORTEX
Arcade





La suite de Highway Encounter. C'est toujours aussi bien fait, toujours aussi dur et fascinant. Les Aliens contre-attaquent, à vous d'y faire face. Bonne chance !

GOLIATH

RAINBOW
Arcade



Zaxxon, revu et corrigé. Si l'originalité est totalement absente, la qualité est soignée mais sans plus. On regrettera une certaine lenteur malgré tout. A posséder tout de même...



G.I. le label des meilleurs jeux
AMSTRAD
1. GOLDEN HITS — U S GOLD
2. GHOST'N GOBLINS — ELITE
3. WINTER GAMES — EPYX
4. ZOMBI — UBISOFT
5. THEY SOLD A MILLION II — HIT SQUAD
6. DESERT FOX — SIDNEY
7. GREEN BERET — IMAGINE
8. COMMANDO — ELITE
9. CAULDRON II — PALACE SOFTWARE
10. STAR STRIKE II — REALTIME SOFTWARE
11. KNIGHT GAMES — ENGLISH SOFTWARE
12. MISSION ELEVATOR — EUROGOLD
13. KUNG FU MASTER — DATA BASE
14. 3D GRAND PRIX — AMSOFT
15. INTERNATIONAL KARATE — ENDURANCE GAMES
16. THEY SOLD A MILLION — HIT SQUAD
17. GRAPHIC CITY — UBISOFT
18. INTERNATIONAL RUGBY — ARTI
19. SRAM — ERE
20. TOMAHAWK — DIGITAL INTEGRATION
Revendeurs, demandez notre catalogue couleur, tous les descriptifs des meilleurs titres
GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE
Télex 740 571 F



FER & FLAMME
UBI Soft
CPC 464 • 664 • 6128
100% JEU DE RÔLE
SUPERBES GRAPHISMES COULEURS ET 3D !
Vaincre l'infâme Khaâl et sa citadelle...
SUR 2 DISQUETTES...
FER ET FLAMME 2 DISQUETTES 295 FF
NOM :
ADRESSE :
VILLE :
CODE POSTAL :
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.
1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21





DEVENIR

Dans son numéro 1, AMSTAR vous expliquait comment devenir auteur et faire éditer un logiciel par une société de grande renommée. Nous avons rencontré pour vous trois auteurs travaillant pour LORICIELS : la jeunesse est au rendez-vous de la créativité...

Entretien avec Pascal JARRY auteur de PLANETE BASE et M.G.T.

Il y a deux ans, durant mes etudes, j'ai contacte LORICIELS pour leur proposer de leur faire quelques protections sur ATMOS. Malheureusement, çà ne les a pas trop emballé ; le marché de l'ORIC étant à cette époque en baisse.
J'avais déjà " travaillé " sur TI 99, HP 41 et ATMOS.
Marc et Laurant m'ont alors proposé de travailler sur une toute nouvelle machine, à peine sortie en France, . . . l'AMSTRAD !
Je ne connaissais rien à cette bécane, alors je m'y suis mis, doucement.
Pour " apprendre " la machine, j'ai commencé par écrire, avec la collaboration d'enseignants, un jeu éducatif : PLANETE BASE.
Ce logiciel était un très bon exercice pour moi. Il m'a permit d'étudier le Z80, de m'essayer aux graphismes.
Dans le même temps, je faisais aussi des protections pour AMSTRAD
C'était une très bonne expérience

Maintenant, je viens de terminer mes études, et je me suis fait embaucher chez LORICIELS J'ai fait une licence de robotique
Ce que j'aime ?
La SF, les jeux d'aventure et d'arcade ; j'adore jouer !
Si je fais des jeux, c'est d'abord pour y jouer moi-même.
En ce moment, je travaille sur un soft dément : M G.T
Il devrait sortir courant septembre
L'avantage de travailler chez LORICIELS, et non plus d'être auteur indépendant, c'est que la façon de travailler est plus aisée. On a tout le monde sous la main !
On fignole d'abord le scénario avec Marc et Laurant, et surtout, on en discute souvent Pareil pour le musicien et le graphiste.
Et puis l'ambiance est sympa

— Et question gros sous, alors ! ! !
En tant qu'auteur indépendant, je me faisais payer en royalties.
Malheureusement, un éducatif ne se vend pas aussi bien qu'un jeu. .

Maintenant, je suis salarié de LORICIELS. Je touche un fixe plus un pourcentage.

Et attendez, attendez, j'ai oublié de vous dire le plus important. J'ai 22 ans, je suis marié, et je tricote déjà...

Entretien avec Didier et Olivier GUILLON

AMSTAR Qui sont en fait les auteurs du 5e Axe ? Présentez-vous.

Didier Guillion Je m'appelle Didier Guillion et j'ai 24 ans. Mon frere Olivier a 19 ans.

Olivier Guillion : Et Gilles Soulet, qui a écrit les musiques du 5e Axe, compose actuellement celles de Sapiens Lui aussi a 19 ans.

AMS : Le 5e Axe est l'un des plus grands succes de l'année 85-86, sur Amstrad comme sur Thomson, et vous semblez confiant dans la reussite de votre nouveau programme, Sapiens. Mais je suppose que vous n'en êtes pas arrivé là par hasard . . Comment en-êtes vous venu à la programmation, est-ce par vos études ?

D.G : Non, pas du tout. J'ai passé le bac D et j'ai fait ensuite des études de biochimie J'ai une maitrise en génetique Gilles et Olivier sont encore en fac de sciences. A mon avis, il n'est pas nécessaire d'avoir derrière soi des etudes d'informatique pour travailler sur un ordinateur. La preuve

AMS . Comment avez-vous commencé alors ?

D.G : Sur un VIC 20, en 1982. C'était et cela reste une excellente machine pour débuter En 83, avec quelques amis, nous avons fondé à Toulouse un club d'informatique que nous animons toujours dans les locaux de l'école Pierre et Marie Curie.

AMS Et ensuite ?

D.G . Nous sommes passés du basic à l'assembleur 6502. Plus tard, nous avons travaillé sur Commodore 64, puis l'année dernière sur MO5 (pour le microprocesseur 6809 !) Et enfin, c'est pour l'adaptation sur Amstrad du 5e Axe que l'on a dû se mettre au Z80.

AMS : On dirait que ce n'était pas de gaieté de cœur

O.G . Nous avions deja songe à travailler sur Amstrad, mais le microprocesseur nous avait rebute

D.G : Il faut quand même être juste, il y a bien pire Disons que la gamme Amstrad n'apporte aucune innovation géniale, le processeur sonore, la vidéo, le Z80, etc... sont très classiques. Mais ces ordinateurs sont très bien conçus, principalement au niveau des ROMS, ce qui leur permet d'offrir à l'utilisateur moyen de grandes possibilités.

O.G . Le rapport qualité-prix est très attrayant, et l'Amstrad est une " becane " tres répandue sur le marché.

AMS : Parlons un peu de votre travail, maintenant. Comment procèdent des programmeurs independants comme vous deux ?

D.G. : C'est assez particulier A l'inverse de certaines boîtes ou les programmeurs sont payes au mois et se rendent chaque jour dans les locaux de la société pour faire leurs 8 heures quotidiennes de fonctionnariat, nous travaillons chez nous et livrons à Loriciels un programme entièrement fini. Cela nous permet d'avoir des horaires très libres, de travailler à notre rythme, sans trop de contraintes extérieures.

O.G. . Il y a bien d'autres avantages. .

AMS : Mais vous habitez Toulouse Il vous faut bien monter à Paris de temps en temps, non ?

D.G Pas du tout, tous nos contact avec Loriciels se font par teléphone ou courrier C'est largement suffisant et c'est autant de

AUTEUR

temps qui n'est pas perdu à voyager.

O.G. : D'autres part, Loriciels aide au maximum les programmeurs indépendants (prêts de logiciels, de matériel, conseils...)

AMS : Revenons à vous. En ce qui concerne la rémunération ?

D.G. : Nous recevons un pourcentage sur les ventes, qui représente les royaltes (droits d'auteur). En général, c'est aux alentours de 10 F par exemplaire vendu.

O.G. : Loriciels nous envoie un chèque tous les deux mois, qui couvre les ventes des deux mois précédents. Il n'y a jamais d'oublis, ce qui n'est pas toujours le cas d'autres boîtes dites " sérieuses ".

AMS : Et à combien d'exemplaires s'est vendu le 5ᵉ Axe ?

D.G. : Un peu plus de 150 000, du moins jusqu'à aujourd'hui. Mais les ventes continuent et les débuts en Angleterre sont très encourageants.

AMS : Je n'ai jamais été très fort en maths, mais je trouve quand même que cela représente pas mal d'argent...

O.G. : Le chiffre brut est impressionnant, mais réfléchissez : cela représente aussi huit mois de boulot à deux, soit un salaire inférieur à dix mille francs par mois pour chacun. Mais le jeu se vend encore bien, ça ne peut donc qu'augmenter.

D.G. : Il faut aussi réaliser que la réussite d'un programme n'est pas forcément fonction de ses qualités intrinsèques. On fait en tout cas le maximum quand on écrit le programme pour qu'il soit de qualité.

AMS : Comment conçoit-on un jeu vidéo ? Pour le 5ᵉ Axe par exemple ?

D.G. : Ce programme était au départ destiné au MO5. Sur Thomson, à l'époque, c'était le désert : rien de bien motivant, en fait. Notre but était donc de créer un jeu avec les plus beaux graphismes, la meilleure animation, les meilleurs scrollings (défilement de l'écran) que l'on puisse obtenir sur cette machine. Le thème du voyage dans le temps, le scénario de science-fiction sont finalement venus en dernier. Pour Sapiens, c'est le contraire : le scénario a été mis au point en 85, bien avant le 5ᵉ Axe, d'ailleurs.

AMS : Pourquoi tant de retard dans la programmation du jeu alors ?

D.G. : Le thème était bien trop riche pour être traité à la légère.

AMS : Quelles sont vos méthodes de travail ?

O.G. : En fait, nous touchons à toutes les phases de réalisation du scénario à la programmation, en passant par les graphismes...

AMS : Mais Gilles s'occupe exclusivement de la musique ?

O.G. : Oui, car la musique sur micro-ordinateur atteint aujourd'hui de tels sommets qu'il est nécessaire de faire appel à un spécialiste. Gilles est à la fois programmeur et compositeur, ce qui lui permet de mieux appréhender certaines contraintes techniques.

D.G. : En ce qui concerne les différentes versions, les programmes sont d'abord écrits sur Thomson puis ensuite transcrits sur Amstrad et éventuellement sur Commodore, comme sur le 5ᵉ Axe.

AMS : Mais pourquoi ne pas écrire directement pour Amstrad ? L'ordinateur est tout de même plus puissant, non ?

D.G. : Si le MO5 est bien inférieur aux CPC, ils n'en est pas de même des microprocesseurs : là, le 6809 écrase franchement le Z80. La mise au point est donc plus facile en 6809 et l'on est ainsi certain que la logique des routines à adapter sur Amstrad est parfaite.

O.G. : Le temps économisé ainsi est bien plus important qu'on pourrait le croire de prime abord. Nous le mettons à profit pour perfectionner, grâce aux particularités de chaque machine, graphismes, sons, etc.

AMS : Quels programmes utilisez-vous ?

D.G. : Nous ne faisons confiance qu'à nos propres programmes.

D.G. : Les softs de création sont ainsi mieux adaptés à nos besoins, et de ce fait, plus efficaces. Par exemple, notre assembleur Z80 est extrêmement puissant car il ne prend aucune place en mémoire, et surtout car il est écrit en langage machine 6809.

AMS : J'avoue que j'ai du mal à saisir.

O.G. : Nous travaillons sur un MO5 relié à un Amstrad par un câble. Le MO5 compile du texte Z80 et transfère le code vers l'Amstrad, sur lequel on peut effectuer des tests.

AMS : Comment effectuez-vous ces transferts de mémoire ?

D.G. : Nous avons mis au point une bibliothèque de programmes de transfert qui nous permet d'échanger n'importe quelles données entre Commodore, Amstrad et Thomson. Ainsi, les graphismes Amstrad du 5ᵉ Axe (sauf bien sur les décors de l'arrière-plan) proviennent directement de la version MO5, et les musiques ont été écrites sur un Commodore 64.

AMS : Comment procédez-vous pour créer la musique ?

Gilles Soulet : Je compose le thème principal sur un synthétiseur Casio CZ 101. Je le transcris ensuite sur C64 grâce à un programme appellé KMUSE. Il transforme les notes de musiques en des données numériques séquencées, utilisables sur n'importe quel ordinateur, à condition d'utiliser l'interpréteur adéquat, bien sur. Enfin, selon les possibilités de chaque machine, j'arrange le morceau et je rajoute les effets spéciaux disponibles...

AMS : Si vous nous parliez un peu de Sapiens ?

D.G. : Volontiers. L'action se déroule il y a 100 000 ans, à l'aube de l'humanité. Le joueur incarne un (ou une) néanderthalien (ne) de la tribu des pieds agiles, qui doit faire ses preuves en tant que chasseur. Mais tout n'est pas si simple : le territoire de chasse est vaste et grouille d'animaux

sauvages, certaines tribus sont hostiles. Il faut donc aussi faire preuve aussi bien d'habileté au combat que de diplomatie. Attention, dans ce jeu, le joueur ne rencontrera pas de dinosaures, éteints depuis déjà longtemps à l'époque le jeu est réaliste et a été entièrement élaboré d'après documents. Ainsi, les décors doivent correspondre à la savane qui recouvrait l'Europe du Sud à cette époque.

AMS · Le plus fascinant dans Sapiens, ce sont certainement les graphismes qui utilisent les fractales. Pourriez-vous nous expliquer ce que sont les fractales et comment vous les employez ?

D G · Dans la nature, rien n'est à la base de figures géométriques parfaites comme les cercles, les triangles, les carrés. .
Dans la géométrie fractale, il est suggéré que l'on peut dessiner une montagne à partir d'un élément minuscule unique, mais qui se retrouve à l'infini. Ainsi, un rocher est une montagne en miniature, et un grain de sable un minuscule rocher
Dans Sapiens, la plus brillante application des fractales est le dessin des arbres de la vue latérale? Grâce à une routine très courte, je construis chaque tronc à partir des branches, qui sont en fait de minuscules troncs. .

AMS · Quel est l'intérêt des fractales ?

D.G. . Ce procédé est très économique en place mémoire, il permet de représenter des arbres très réalistes et surtout paramètres.
Le nombre de combinaisons différentes est astronomique

AMS · Quels conseils donnenez-vous à quelqu'un qui veut se lancer dans la programmation ?

D G · Il y a trois régles de base à mon avis :
a) bien réfléchir sur papier aux problèmes avant de programmer
b) chercher des idées originales, donc se tenir au courant de ce qui a déjà été fait.
c) présenter un produit le plus fini possible à un maximum d'éditeurs différents.
Il ne faut pas hésiter à rentrer en contact avec d'autres programmeurs, notamment au sein de clubs.

AMS · Un souhait pour l'avenir ?

D G · J'espère travailler le plus tôt possible sur Amiga. -

O G · Moi aussi, cet ordinateur a une avance technique considérable

AMS · Apparemment, malgré le succès, vous n'avez pas la grosse tête

le coin du livre

STAMP DIFFUSION

JE DÉBUTE EN BASIC AMSTRAD

C. Delanney. 152 pages.
Réf. E1 91 F

Ce livre est écrit dans un langage très simple. La démarche est progressive, chaque notion est présentée sur un exemple simple accompagnée de nombreux exercices. L'auteur nous familiarise avec les erreurs possibles.

PROGRAMMATION SUR AMSTRAD PCW 8256/8512. Basic et fichiers.

P. Bihan. 154 pages.
Réf. E2 148 F

Cet ouvrage est écrit selon une progression éprouvée en cours.
Il est destiné à intéresser le débutant puisque conçu dans un souci didactique en supposant la programmation inconnue, et en même temps susceptible d'intéresser le programmeur confirmé avec l'important chapitre réservé aux fichiers. En effet, le langage Basic de l'AMSTRAD PCW 8256/8512 utilise JETSAM.
Le livre est divisé en neuf chapitres qui se terminent tous par une série d'exercices dont la solution est toujours commentée et expliquée.

MULTIPLAN SUR AMSTRAD

C. Delanney. 280 pages.
Réf. E3 155 F

Ce livre a été écrit pour vous ! Il va vous permettre de "piloter" parfaitement ce logiciel et vous donner ainsi les moyens de réaliser facilement et en toute sécurité des tableaux "sur mesure".
Chaque notion vous est présentée sur un exemple simple. Vous êtes ensuite guidé pas à pas dans une expérimentation qui vous en fait explorer les multiples facettes.
La plupart des chapitres sont suivis d'un récapitulatif de "ce que vous devez savoir", vous êtes ainsi en mesure de contrôler votre progression.

PROGRAMMES DE PHYSIQUE SUR AMSTRAD

P. Réaufils, M. Lamarche, Y. Muggianu. 192 pages.
Réf. E4 150 F

Les auteurs, professeurs de lycée, ont voulu libérer des longs calculs et des formules "bombardées" afin de vous permettre une nouvelle approche de la physique.
Vous trouverez dans ce livre 28 programmes correspondant à l'enseignement de la physique en classes de terminale des lycées. Ils traitent de la mécanique, de l'électricité, de la thermodynamique, de l'optique et de la chimie.

PROGRAMMES DE MATHÉMATIQUES SUR AMSTRAD

P. Réaufils, M. Lamarche, Y. Muggianu. 192 pages.
Réf. E5 150 F

Voici des programmes de mathématiques écrits en BASIC du niveau d'une classe de terminale de lycée. Accompagnés de leurs commentaires, ils transforment l'ordinateur en un outil pédagogique de valeur et un instrument de calcul puissant pour résoudre bien des problèmes.
En second plan, les auteurs ont voulu montrer que les mathématiques ne sont pas mortes avec l'usage de l'ordinateur, bien au contraire : l'écriture d'un programme comme la critique des résultats nécessite des connaissances solides et variées.

CALCUL NUMÉRIQUE SUR AMSTRAD

M. Rousselet. 168 pages.
Réf. E6 150 F

Les règles à calcul, les tables de racines carrées ou de logarithmes ont fait leur temps.
Cet ouvrage met à la portée de tous de nombreux outils de calcul. Les principaux domaines du calcul numérique sont abordés : résolution des équations et des systèmes, intégrations, statistiques et probabilités, calculs différenciels, etc.

FAITES VOS JEUX AVEC AMSTRAD

C. Delannoy. 200 pages.
Réf. E7 110 F

Ce livre vous propose un éventail de jeux exploitant pleinement les possibilités graphiques et sonores des AMSTRAD CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.
Son rôle ne se limite cependant pas à celui d'un simple recueil de programmes. Tout d'abord, il vous offre la possibilité d'adapter chacun d'entre eux en fonction de vos goûts et de vos désirs, et cela sans même que vous ayez besoin de connaître le Basic. C'est dans ce but que chaque jeu est accompagné de nombreuses suggestions de personnalisation qui vous sont expliquées dans le moindre détail.

PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks. 248 pages.
Réf. 51 109 F

Comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur Amstrad. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

AMSTRAD 56 PROGRAMMES

S.R. Trost. 160 pages.
Réf. 53 78 F

Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels : finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION ET JEUX EN ASSEMBLEUR

G. Fagot-Barraly. 176 pages.
Réf. 53 98 F

Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.
Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs possibles des principales variables.

GUIDE DU GRAPHISME

J. Winford. 208 pages.
Réf. 54 108 F

Cet ouvrage présente toutes les techniques indispensables pour vous permettre de réaliser de façon simple et rapide des programmes graphiques (gestion des couleurs, utilisation des différents modes vidéo, tracé de courbes, réalisation de graphiques animés).

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS

T. Lachand-Robert. 240 pages.
Réf. 55 168 F

Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur. Les faire pivoter pour les observer sous tous les angles... etc.

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS

J.L. Gréco et M. Laurent. 288 pages.
Réf. 56 128 F

Ce guide est un dictionnaire complet du BASIC Amstrad disponible sur les modèles PCP 464, CPC 664 et CPC 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée et illustrée par des exemples de programmes.

JEUX D'ACTION

P. Monsaut. 96 pages.
Réf. 57 48 F

18 jeux d'action en BASIC pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

JEUX DE RÉFLEXION

G. Fagot-Barraly.
Réf. 58 78 F

Cet ouvrage contient vingt programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs. De thèmes classiques comme le Pendu ou les Tours de Hanoi ou résolument nouveaux, comme Mistigri ou la Mare aux Diables, ils permettent de jouer avec ou contre l'ordinateur.

JEUX D'AVENTURE

C. Vivier et J.L. Joude. 220 pages.
Réf. 59

Ce livre se propose, au fil des chapitres, d'amener le lecteur à la résolution d'un problème complet, la programmation d'un jeu d'aventure. Il vous permettra d'acquérir une méthodologie et de vous familiariser avec les techniques de programmation. (A paraître en octobre 1986).

GAGNEZ AUX COURSES

J.C. Despeine. 112 pages.
Réf. 510 98 F

Ce livre propose un programme d'environ 700 lignes dont l'objet est simple : pour une course tiercée, sortir un ou des classements théoriques d'arrivée en fonction de différents critères.

ASTROLOGIE, NUMÉROLOGIE, BIORYTHMES

P. Bourgault. 168 pages.
Réf. 511 108 F

Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré puis un logiciel de calcul et d'interprétation dont l'analyse est détaillée point par point.

BON DE COMMANDE

A renvoyez avec votre règlement à **STAMP DIFFUSION**,
27, Bd de la Fraternité - 44100 NANTES.

Frais de port en sus : 28 F
(gratuit pour toute commande supérieure à 300 F)

Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

.... Tél. ....

Signature

Veuillez m'envoyer les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous.

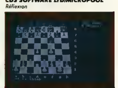
Réf	Titres	Quantité	Prix
		Total	

THEME SPECIAL NEURONES

Il existe une race de joueurs qui se désintéressent totalement des jeux d'arcade. L'aventure sur micro-ordinateur les indiffère. Ils ne trouvent leur plaisir que dans l'agitation extrême des neurones (les boyaux de la tête). L'énergie mentale déployée dans des jeux de réflexion a même souvent intrigué les scientifiques. Pourtant, ne croyez pas que cet amusement soit réservé à une élite, son succès va grandissant et, sur ce point, votre ordinateur préféré ne manque pas de charme !

COLOSSUS 4 CHESS

CDS SOFTWARE LTD/MICROPOOL
Réflexion



S'il existe un jeu qui, malgré son âge, ne vieillit pas, c'est sûrement les échecs. Je ne vous ferai pas l'affront de vous en expliquer les règles, elles sont simples mais longues, et la taille prévue pour mon banc d'essai n'y suffirait pas. Classiques des classiques, les jeux d'échecs sur ordinateurs pullulent, mais bien peu sont d'un niveau satisfaisant. Il existe même des ordinateurs qui ne savent jouer qu'aux échecs. Pourtant, ces merveilles ne résistent pas aux grands joueurs possédant un niveau respectable et le régime de ce logiciel est estimé à 1850 ELO. Alors, si vous êtes un amateur comme moi, Colossus 4 Chess représente déjà un adversaire coriace, voire même hors d'atteinte. N'étant pas d'une nature patiente, sa rapidité de réflexion m'a tout de suite séduit. Une vision claire de l'échiquier en 3D avec possibilité d'en changer les couleurs, et une notice très appréciée, car fort complète (mode d'emploi, bibliographie, résultats de parties effectuées contre d'autres ordinateurs), font de ce logiciel un investissement profitable.

A peine a-t-on ouvert la notice que l'on réalise tout de suite que ce logiciel est plus qu'un simple adversaire d'échecs. Les options sont très nombreuses et rien n'a été oublié : pendule, analyse des coups effectués et à venir, etc. Même dans un niveau très bas, l'ordinateur se révèle être très perspicace. N'étant pas là non plus un très grand joueur, je n'ai pu lui résister très longtemps car il n'hésite pas à effectuer des échanges de pièces qui m'ont rapidement fait perdre ma dame. Ma défense a pris rapidement l'eau, et j'ai sombré corps et biens sur un roque inopportun. Ce programme permet également d'étudier des problèmes (sur disque uniquement) et d'en trouver la solution en cas de panne sèche, le logiciel ne vous laissera pas mourir idiot ! Il regorge de petits trucs qui vous enchanteront et qui placent ce produit parmi les meilleurs du marché

3D VOICE CHESS

DEEP THOUDHT SOFTWARE
Réflexion

La grande originalité de ce programme, hormis la synthèse vocale sur laquelle nous reviendrons, est qu'il a été le premier jeu d'échecs en 3D pour AMSTRAD. On notera que SEMAPHORE en a réalisé une adaptation française sous le nom 3D Echecs vocal.

Le dessin de l'échiquier est superbe. Le choix de l'angle de vision est très bon et facilite la reconnaissance des pièces particulièrement masquées. Lors de l'initialisation, les cases sont blanches et noires, les pièces blanches sont en jaune paille et les pièces noires en brun foncé. Dans le cas où ces couleurs ne vous conviendraient pas, il est très facile de les modifier à l'aide de la commande V. La commande O, quant à elle, permet de faire tourner l'échiquier de 90° à chaque pression, ce qui offre l'avantage de voir les pièces sous tous les angles.

Le synthétiseur de voix vous annonce en clair tous les coups joués. Les messages sont compréhensibles et il semble difficile de faire mieux sans l'utilisation d'un circuit électronique de synthèse vocale. Si vous décidez de jouer en silence, une petite sonnerie viendra vous prévenir que l'ordinateur a fini de réfléchir et que c'est à vous de jouer

Le programme offre deux options
— le jeu normal,
— l'analyse, réservée aux joueurs qui veulent faire résoudre des problemes à leur machine



En jeu normal, vous choisissez les blancs ou les noirs et le niveau de jeu. 7 niveaux sont proposés, du débutant, ou la machine répond en 8 secondes, jusqu'au niveau "jeu par correspondance", ou l'AMSTRAD peut réfléchir jusqu'à 24 heures à chaque coup.

Parmi les différentes options du jeu, nous avons encore noté la possibilité :
— de changer de côté ou de niveau en cours de partie,
— de stopper la partie pour repositionner les pièces à votre guise. De plus, en pressant la touche R, l'ordinateur vous aide en vous annonçant ce qu'il jouerait s'il était à votre place Naturellement, le programme accepte le roque et la prise en passant

Nous avons simplement regretté qu'il ne soit pas possible de revenir en arrière d'un certain nombre de coups, ce qui permet de tester plusieurs combinaisons tactiques sans avoir à reprendre une partie entière, ni de sauver une partie en cours pous la reprendre ultérieurement.

REVERSI CHAMPION

LORICIELS
Réflexion



Le Reversi ou Othello, appelez-le comme vous le voulez, fait partie de cette importante catégorie de jeux que l'on nomme les classiques. La règle de base est simple : deux joueurs sont opposés dans un combat sans pitié (mais, comme aux échecs, on peut jouer seul). Le jeu se déroule sur un damier de 8×8. Les pions sont bicolores, blancs d'un côté et noirs de l'autre. Chaque joueur doit essayer de prendre en tenaille des pions de l'adversaire afin de les faire changer de couleur. Le gain des angles est vital. Si un joueur ne peut pas jouer faute de pouvoir encadrer les pions adverses, il doit passer son tour. Lorsque le damier est plein, est déclaré vainqueur le joueur qui a le plus de pions de sa couleur.

Loriciels nous offre ici une superbe adaptation. La présentation propre et soignée est due, en partie, à l'utilisation d'un système de fenêtres. Les différentes opérations sont clairement répertoriées et les options sont nombreuses. Il est d'ailleurs possible d'utiliser ce programme avec la souris AMX. En appuyant sur "Space", on peut parcourir tous les coups possibles : cela facilite le jeu et évite les déplacements inutiles. Mais, passons maintenant au jeu lui-même . n'étant pas un spécialiste d'Othello, j'ai testé le logiciel au plus bas niveau. Il est coriace, mais pas imbattable et, en se concentrant pleinement sur la partie, une victoire n'est pas à exclure. L'organigramme est cependant très vicieux et, pour le pousser à la faute, il faut vraiment le vouloir ! De plus, l'ordinateur nous montre l'évaluation des coups qu'il envisage d'effectuer. Il choisit évidemment le plus efficace. Une mise en garde est cependant nécessaire : les joueurs de bon niveau, de club ou autres, ne trouveront sûrement pas, dans les logiciels existants, des adversaires à leur mesure, les machines n'ayant pas encore tout à fait rattrapé l'homme dans ce type de jeu. Néanmoins, l'adaptation effectuée, Loriciels représente un bon compromis : elle permet de travailler une gamme de coups, d'étudier des problèmes, d'observer l'ordinateur jouer contre lui-même, de sauvegarder une partie en cours, etc .. L'idéal pour progresser et apprendre le Reversi.

et mon naturel impatient a trouvé un adversaire digne d'intérêt. Mais, là encore, une question pertinente m'effleure : que donnerait ce beau et compétitif programme face à un grand joueur ? N'en ayant pas sous la main, je ne pourrais y répondre car, il faut bien l'avouer, ces jeux ne trouvent pas encore autant d'échos que ceux existant pour les échecs, par exemple.

Sur l'autre face de la disquette se trouve Challenger Reversi. Si sa conception est plutôt spartiate par rapport à celle de Loriciels, le programme ne semble pas inintéressant : choix des couleurs (blanc ou noir), paramétrage des profondeurs de recherches et de fin de partie, stratégie du logiciel (A ou B), le volume sonore et une modification de tableau. Simple mais complet, le jeu ne présente pas grand intérêt dans le premier niveau, les erreurs sont flagrantes et la victoire est facile. Deuxième partie, changement de niveau, et vlan, comme aux dames, je me suis pris une raclée monumentale ! Conclusion de tout cela : mieux vaut se contenter de jouer avec des adversaires médiocres, on a plus de chances de gagner ! Vexé, je me permettrais de faire un reproche : il faut valider tous les coups, même ceux de son adversaire, en appuyant sur ENTER, alors qu'on se déplace sur les positions possibles avec les deux flèches de déplacement horizontales. Ceci était également vrai pour les dames, mais là, il y avait la possibilité d'avoir un affichage rapide. Dommage, car cette compilation, qui ne coûte que 239 F (au lieu de 300 F), ne manque pas d'atouts. En fait, peu de reproches à faire, ces logiciels sont excellents pour une progression rapide, et même pour un entraînement.

JEU DE DAMES ET CHAL- -LENGER

COBRA SOFT
Réflexion

Si les compilations sont rares, elles ont l'avantage d'être souvent intéressantes. Sous le nom de REFLEXION, Cobra Soft cache en fait deux bons jeux : un de dames et l'autre de Reversi. Commençons donc par le plus original des deux . les dames.

Ils ne sont pas nombreux, le jeux de dames sur AMSTRAD, et peuvent même parfois paraître plus difficiles à programmer qu'un jeu d'échecs. Pourtant, bizarrement, tout le monde connaît plus ou moins les règles. Le jeu présenté ici par Cobra Soft ne manque pas de charme. En effet, outre une rapidité et une puissance de jeu, c'est avant tout la facilité d'utilisation qui m'a séduit : choix des couleurs (blanc ou noir), niveau (1-7), démonstration, changement du damier et possibilité d'affichage rapide. La première partie tourne rapidement à mon avantage en niveau 1. L'adversaire se révèle vraiment débutant et commet des erreurs impardonnables. Mais, une fois le changement de valeur effectué, les rôles s'inversent ! Je ne m'étais jamais autant senti impuissant et ridicule, cela m'apprendra ! Le graphisme n'a rien d'exceptionnel mais, après tout, qu'importe, puisque le jeu n'a pas besoin de dessins délirants. Sa rapidité d'action est très bonne, voire même exceptionnelle,


MICROÏDS
500cc GRAND PRIX
Affrontez les meilleurs pilotes
sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos
au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouiez seul ou à deux. Deux écrans de
contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce
premier double simulateur de course de moto vous
mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?...
2 joueurs. Mode entraînement ou compétition.
THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM
Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!
THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
RODEO
MICROÏDS
DEMANDE DE DOCUMENTATION
NOM
ADRESSE
VILLE
C.P.
• Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'expédition
AMS 10/86